MULTIMEDIA DE LOISIRS





THEME PARK & UFO C 1

LBA, Inferno, Colonization, **Magic Carpet**

DU TOUT BON!







Mettez une console dans votre PC!

Internet

C'est quoi exactement?

GUEST & GENESIA





Sommaire

NOVEMBRE 94



MATOS: La 3DO sous Windows, c'est aujourd'hul possible. Plus rapide, totalement multitache, la 3DO Blaster a de quoi en faire craquer plus d'un. Une petite révolution que l'on teste pour vous jusqu'au moindre détail.



DOSSIER INTERNET:

La communication sans frontière existe et êlle a pour nom Internet. Sur ce glgantesque réseau, les passionnés du monde entier se retrouvent. Découvrez les rites magiques de la tribu informatique.



LOISIRS: Et maintenant, un truc complètement différent: du loisir sur micro qui n'est pas du jeu. C'est possible avec Monty Python, Rimbaud, Nadar et les autres.



INTERVIEW: MYST2:

"Combien yous a rapporté Myst", "L'histoire de Myst 2 commence-t-elle là où celle de Myst prend fin ?". Pour tout savoir sur les auteurs de l'un des plus beaux jeux d'aventure du moment, rendez vous page 48.



SOLUCE: Plus d'un an après sa sortie, volci enfin la soluce de 7th Guest. Remarquez qu'il n'est jamais trop tard pour bien faire. Et puis on vous a concocté un petit guide pour Genesia. Si avec ça vous n'arrivez pas à vous en sortir, allez mourlr.



DÉCOUVERTE: Et bien figurez-yous que la réalité virtuelle ne se résume pas qu'aux jeux en relief et au Cybersex. Du coup, les spécialistes français de MEDIALAB nous dévoilent des applications industrielles et médicales qui tournent déjà aujourd'hui.



LES ANNÉES MICRO:

Pour les nostalgiques du début de la micro ou les passionnés qui cherchent à comprendre comment on est passé de Pong aux jeux actuels, un petit voyage dans le temps s'imposait.



MACINFO: Les éditeurs attendent Noël pour lancer la grosse artillerie mais la qualité est là. Et puls, Il y a tellement de news que ce serait dommage de bouder.



IMAGES MAGIQUES:

Retour en 18ème semaine de la rubrique des fondus de l'image de synthèse: Images Magiques. Allez, vite! Précipitez-vous pour découvrir les résultats du concours,



GROS PLAN: Extase à Islington? Et oui, c'est dans la banlieue de Londres que des maîtres artisans façonnent avec leurs petits doigts habiles la nouvelle production de Psygnosis: Ecstatica. Ca promet d'être somptueux.



GROS PLAN: 10 ans après sa naissance, Le Capitaine Blood s'apprête à faire un retour en force. Coup de projecteur sur un jeu pas comme les autres et interview de Philippe Ulrich, son créateur.



PREVIEWS: On attend avec Impatience les jeux à paraître. Pour conjuguer le futur au plus que parfait, découvrez Kyrandia 2 et les autres en avant-première.

LES TESTS		TOP GEAR 2	94	RISE OF THE TRIAL	0010	SAM ET MAX	122
		UNIVERSE	86	ULT. FOOTBALL	108	THE COMPLETE	
AMIGA		OTTIVETSE		0200.1222		CHESS SYSTEM	109
	0.0	CD I		DC CD DOM		CHE33 313 IEI1	103
BLOBBY	86	CD-I		PC CD-ROM			
PINKIE	95	BURN CYCLE	118	ARMORED FIST	70	3D0	
THEMEPARK	128			BLOODNET	116	BURNING	124
UFO	110	PC		CYCLEMANIA	114	MEGARACE	75
		ARCADE POOL	76	DESERT STRIKE	94	POWERSKINGDON	1 75
CD32		COLONIZATION	- 88	INFERNO	78	ROAD RASH	72
	0.4			11 01 001 11 1 00			12
DARKSEED	84	DARKSUN II	96	LBA	56	SHADOW	
GUARDIAN	108	IRON CROSS	76	MAD DOG II	126	WARRIORS	84
KID CHAOS	126	LODE RUNNER	104	MAGIC CARPET	64	SPACESHUTTLE	105
SOCCERKID	124	LORDS OF REALMS	98	PGA TOUR GOLF	120	STAR CONTROL2	99
							99
SUPERFROG	85	RED HELL	109	POLICE QUEST IV	134	VR STALKER	99

ET AUSSI	
COURRIER	6
NEWS	8
ANCIENS NUMÉRO	OS 54
ABONNEMENT 16	
CONCOURS	
CONSOLES	166
UBI SOFT	106
PPS	132
IEUX CRACK	142
COMMENT	
ÇA MARCHE?	
LA RAM	158
P.A.	223

LucasHrts Heroes









I Chuck's Revenge aidez Guybrush Treepwood dans son

à la recherche de l' Atlantide.





SECRET WEAPONS

illotez les meilleurs avions d





LucasArts™ HEROES, VOUS ENTRAÎNE DANS DES AVENTURES PLEINES DE SUSPENSE, DE MYSTÈRE, D' HÉROÏSME ET D' HUMOUR.



28, rue Armand Carrel 93108 Montreuil Cedex

Jouez

le top pour vos micros DES LECTEURS CD ROM DES PACKS MULTIMÉDIA VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR

CD, PC, AG







Sur les questions, j'écris ton nom. Sur les lignes, et aussi en dessous des fois, j'écris ton nom. Sur les murs... euh non... pas sur les murs, dans le magazine, j'écris mon nom et aussi le tiens. Ouh là, me rappelle plus ce poème, moi. Attendez... ça va me revenir... Sur un arbre perché, j'écris ton nom (ça y est, ça me revient). Sur les ailes de géants, sous le pont Mirabeau, j'écris ton nom. Dans le courrier des lecteurs. i'écris ton nom.

vue que la 3DO n'est pas encore en vente officiellement.

Si les éditeurs ne développent pas de jeux sur la CD 32, c'est qu'ils n'en vendent pas assez, sinon tu peux être certain qu'ils en feraient, car eux aussi veulent gagner de l'argent pour acheter des moutons et des vaches et des poules aussi.

Pour ce qui est de lire les PC CD-Rom, désolé de te décevoir, mais non, c'est pas possible du tout du tout. Pas plus qu'une vache et un mouton peuvent pondre une poule. Ni même un œuf. D'ailleurs, si c'était possible, on pourrait lire les jeux CD 32 sur les PC ou bien faire des omelettes de mouton. Enfin, tout ca pour dire qu'en effet, ton ami est très très très malade et qu'il serait peut-être temps que tu te trouves un ami plus costaud (un loup, par exemple) ou bien que tu apprennes à te passer de sa compagnie. Par exemple, comme les bergers. Ce n'est pas la fin du monde, et rien ne t'empêche de rejouer avec les mêmes jeux et de regarder des films, car la CD 32 peut lire les films FMV.

Salut, Joy!

Je possède un Amiga 500 + et je commence à désespérer. J'ai vu qu'un PC DX der (c'est également valable pour les jolies filles, les amis, les maisons, les voitures et le soleil, qui n'en a plus que pour 4,5 milliards d'années). C'est ce qui fait la force du PC (en tant que standard) puisqu'il est possible de le remettre au goût du jour en rajoutant des bouts à droite à gauche. A part ça, non, le PC (en tant que standard) ne risque pas de couler. Pour ton histoire de CD-Rom, la réponse est oui si tu veux l'utiliser comme presse-papier ou comme cale pour une armoire bancale ou comme projectile : un lecteur de CD-Rom sans PC ne sert à rien. À la limite, tu peux écouter des disques audio avec certains modèles très perfectionnés, mais dans la majorité des cas, un lecteur CD-Rom sans PC, c'est à peu près aussi fonctionnel qu'une enclume coulée dans un bloc de béton. L'avantage c'est que c'est rudement moins lourd.

Salut!

Cela va faire un an que j'essaie de me procurer l'Overgame Machine CX, sans résultats. Bon, d'accord, j'aurais dû m'adresser à un mag consoles, mais ça fait longtemps que j'achète Joystick et je ne compte pas changer mes habitudes.

Antoine Dumet (Massy Palaiseau)

Chers Amis,

Il était né, voici quelques mois, le plus beau, le plus grand et le plus puissant : l'Amiga CD 32. Le sourire était sur nos lèvres face à ce nouvel ami des journées solitaires. Mais aujourd'hui, le CD 32 et ses parents sont malades, ils ont le virus "faillite" et leurs jours sont comptés.

N'y a-t-il personne qui puissc trouver un remède?

Si les éditeurs pouvaient encore faire des jeux pour ce standard, la machine irait mieux. Ont-ils peur d'attraper le même virus? Pourquoi des techniciens ne fabriquent-ils pas une carte qui permette à la CD 32 de lire les CD-Rom PC? Je sais que c'est possible, ne me dites pas le contraire. Cela permettrait à notre CD 32 d'inonder le marché, car il est moins cher que la 3DO. CD 32, je sais que tu es le meilleur, mon ami et nous ne te laisserons pas mourir, car tu fais partie de l'avenir.

Dominique (Toulouse)

h bien, comment dire? Hem. Alors voilà: la nature est parfois cruelle et les animaux les plus gentils y sont mangés par des animaux méchants. Le gentil mouton qui fait "bêêê" et la vache qui fait "meuh, meuh", et aussi les poules ("cot, cot") sont mangés par les loups qui hurlent ("aouwwww"). Bref, la loi de la jungle et la survie et tout ça font que les plus faibles s'en prennent plein la tête. La jungle de la micro-informatique est, euh, une jungle dans laquelle les poules n'ont pas de dents pour manger les 3DO. Du reste, ca tombe bien, car elles mourraient de faim,



40 coûte environ 8 000 francs. Est-ce un investissement intéressant ? On m'a dit qu'un lecteur de CD-Rom peut fonctionner sans le PC, est-ce vrai ? Et le PC, il coule ou il a encore de beaux jours devant lui ?

Sébastien Rossi (La Valette du Var).

S auf si tu lorgnes du côté de la simulation en 3D, le PC DX 40 est une machine qui te donnera satisfaction dans l'immédiat, mais qui risque d'être dépassée. Si tu en as la possibilité, il peut être préférable que tu lorgnes sur un PC plus puissant (par exemple, un DX2 pour rester dans des limites raisonnables), mais rien ne t'y oblige. Tu n'auras pas le matériel le plus récent, mais tu n'en mourras pas. Ou alors tu te prépares une vie de frustration complète, parce que ta copine ne sera pas la plus belle fille du monde, tes amis les plus intéressants de la planète, ta maison la plus chouettos, ta voiture la plus rapide, etc.

De toute façon, tous, je dis bien TOUS les PC (en tant que modèle) sont appelés à se démo-

h oui, tu devrais demander à un magazine de consoles, mais comme on parle un peu des consoles, on va te répondre un peu. Tu peux trouver cette bécane (l'engin en question est une super console qui accepte les cartes Jemma, c'est-à-dire des cartes utilisées dans les machines de salles d'arcade) chez ScoreGames (Tél. :(1) 43.29.02.90).

Bonjour!

À propos de la 3DO, j'aimerais savoir si l'importation officielle changera son prix. Existe-t-il une différence entre la machine, de Sanyo et celle de Panasonic? Y aura-til un moyen de voir des films sur CD? Et au fait, c'est quoi le "MPEG niveau 1"?

Pascal Wilkins (Conches)

l est certain que l'importation officielle changera le prix, mais dans quelle proportion? On ne peut pas le deviner. Toutefois, lorsqu'on sait que la 3DO importée est vendue moins cher en France par Micromania que la 3DO

officielle en Angleterre, on se demande... Entre Sanyo et Panasonic, seul le look devrait être différent. À moins que la Sanyo ne soit pas équipée pour recevoir le Buldog, ce fameux composant M2 dont il est question dans les niouzes. En ce qui concerne les extensions, rien de prévu dans l'immédiat.

Bien sûr, on pourra voir des films lorsque la carte FMV sera disponible. Enfin, le MPEG est un standard de compression. Le Niveau I définit la norme utilisée pour la compression des images numériques. Le niveau 2 est utilisé pour compresser les données qui transitent par les satellites. Ça passe largement au-dessus de nos têtes.

Cher Joystick,

je ne sais vraiment pas où vous êtes allés chercher l'illustration du soit-disant oncle de Thierry Chaupette (courrier des lecteurs N° 53, p. 6), car il se trouve qu'il s'agit du roi de Perse Nozeffarcdim Shah avec lequel j'ai des liens de famille. Tout ce que je peux vous dire, e'est que vous pouvez vous estimer heureux qu'il soit mort depuis une bonne centaine d'années: étant très fier de son effigie, il n'aurait pas hésité à vous châtier. Néanmoins, je

Stephen Hawkin en personne. Mais on est tranquille, le temps qu'il écrive ça avec son n... Oups! j'ai failli remettre çà.

Bonjour,

Je viens de recevoir, le 28 septembre dernier, votre numéro 53, mais hélas, sans sa disquette. Pourtant, la boîte aux lettres était bien elose et l'envoi discret. Je vous signale d'ailleurs que si c'est la première fois que je vous écris, ce n'est pas la première fois que je n'ai pas de disquette. Question en passant : je dispose d'un PC DX2 avec 8 Mo de RAM, lecteur CD et Sblaster Pro 16, et il m'arrive souvent d'être obligé de passer par une disquette boot pour disposer d'assez de mémoire. Ne pourriez-vous pas, pour chaque jeu, indiquer la config idéale ?

Michel Gamache (Montrouge)

lors, voilà! Je suis désolé de t'assener un tel choc, mais tu ne lis plus "Tilt". Assieds-toi! Tu es détendu? Ça va? J'ai une autre mauvaise nouvelle: "Tilt" n'existe plus. Le journal que tu recois chaque mois s'appelle "Joystick" (regarde, c'est marqué sur la première page. On appelle ça une couverture).



suis heureux d'être la seule personne à avoir compris le gag que vous ne soupconniez pas vous-même : il adorait les vélos. Ce n'est pas très drôle, mais ça a le mérite d'être bien tombé. Pour revenir au sujet qui nous intéresse, "Qu'est devenu le CD?". Une brève "Histoire du Temps"? Qui est le développeur?

Hossein Khonsari (Paris).

erci beaucoup pour ta lettre et ton humour et que ton ancêtre se rassure, il aurait été fier d'être l'oncle de Thierry Chaupette! Pour répondre à ta question sur "La brève Histoire du Temps", on ne connaît pas la date de sortie. Quant au programmeur, idem. Si c'est Stephen Hawkin qui programme ça lui-même en tapant sur le clavier avec son nez, ça risque de prendre un moment. Ouh là! je prends des risques, là! Stop! c'est de l'humour! N'écrivez pas pour nous dire que nous nous moquons des handicapés. À ce sujet, nous n'accepterons que les lettres de

Il est envoyé à ceux qui étaient précédemment abonnés à "Tilt", et il ne contient pas de disquette. Jamais. Donc, pas la peine d'installer un piège à feu sur ta boîte aux lettres, personne ne vient te voler.

À propos de tes problèmes de configuration, le plus simple est que tu fasses un multi-boot (avec le DOS 6.2) ou bien que tu fasses des tonnes d'essais (c'est ce que j'ai fait, et tous les jeux marchent chez moi). En effet, il n'est pas possible de proposer un fichier config et un fichier autoexec "universel", car chaque machine a des drivers spécifiques. Pour te mettre sur la piste, je dirais simplement qu'il faut limiter le path au strict nécessaire, limiter la taille buffer de MSCDEX (généralement 5), se passer de SETVER, se passer de Share (utile seulement à Windows) et rajouter la commande STACKS= 0,0 dans config.sys. 11 est probable que le driver de ton CD-Rom soit responsable s'il s'agit d'un lecteur SCSI. Un moyen d'y remédier est d'utiliser le driver Corel SCSI, universel pour le coup.

COMPAQ

10 ans déjà

omme le dit actuellement un personnage sympathique sur tous les grands écrans : "La vie c'est comme une boîte de chocolats.
On ne sait jamais ce que l'on trouvera dedans". Et... c'est vrai.

En 1984, dans une fermette de la banlieue parisienne, deux personnes ont décidé de commercialiser un PC portable de... 15 kg. Compaq France était né.

10 ans après, Compaq France s'apprête à livrer son MILLIONIEME micro-ordinateur!
Belle boîte de chocolats!

10 ans d'innovations, de performances et de qualité, d'abord au service des professionnels ; aujourd'hui aussi, au service des particuliers, grâce à un principe de base : être à l'écoute des besoins des utilisateurs pour sans cesse trouver les meilleures réponses afin de les satisfaire. On a observé, écouté, étudié... et voilà ce que vous voulez : pas de prise de tête avec les "comment ça marche ?", "Comment ça s'intalle ?"... et tous les moyens d'être en prise avec ce qui se passe dans le monde. Alors, voilà ce qu'on vous propose: le best of des logiciels en standard, tout ce qu'il faut pour communiquer avec l'extérieur - via modem - et un service top pour qu'en cas de pépin, vous ne restiez jamais planté (assistance téléphonique gratuite 7 jours sur 7 et 24 heures sur 24)!

Au menu :

En entrée : MS-DOS, Windows 3.1, Tabworks et le Module d'accueil Compaq.

Plat de résistance avec tout ce qu'il faut pour une utilisation classique, pleine et entière d'un micro-ordinateur à la maison : l'intégré Works de Microsoft (traitement de texte, tableur, présentation graphique, base de données...), Money de Microsoft, pour votre gestion personnelle.

Fromages : découverte et fun avec Entertainement Pack de Microsoft et les CD-Rom "Étoiles et Planètes" et "Inca 2" de Coktel Vision. Enfin en dessert, prise sur le monde grâce à l'abonnement de deux mois gratuit à Compuserve. Vous pourrez ainsi participer à l'un des plus grands forums internationaux d'échanges d'idées et de données. Notamment, vous aurez accès à la panoplie complète (jeux de rôles, jeux d'arcade, jeux de salon et de connaissances générales), pourrez effectuer des "visites guidées", obtenir des fichiers d'aide, de démos... Dans le forum Gamers, vous rencontrerez des gens qui partagent la même passion et pourrez échanger trucs et astuces. Et même, si ça vous branche, vous pourrez envoyer des messages à Bill Clinton.

Bon appétit!

A suivre...



Aujourd'hui, vous pouvez tout faire.

Vous pouvez changer d'apparence,
de couleur, de sexe.

Vous pouvez travailler dehors, dedans, vous pouvez manipuler des objets ou des données. Au choix.

Vous pouvez être maçon ou musicien, vivre dans le vrai ou le faux, à la ville ou à la campagne. Vous pouvez consulter d'anciens grimoires à la lumière d'une bougie ou être un techno-freak branché retrieving et netriding.

Vous pouvez être demain Tokyo, à New-York, ou dans une île du Pacifique. Vous pouvez realiser, Tabriquer, creer,

inventer des personnages,
des molécules des outils,
des aventures, des images,
des plantes, des histoires,
des lois, des animaux.

C'est la prem èlé fois dans l'histoire de l'humanite qu'en peut tout faire.

Maintenant que vous avez tous les pouvoirs du monde entre les mains, qu'allez-vous faire?

14.400

Dans les mois qui viennent, Time Warner va placer une version électronique de trois de ses magazines : Sports Illustrated, People et Fortune, sur Compuserve, un réseau électronique américain. Seront disponibles à la fois les textes et les images. Sur minitel, on s'excuse, on peut pas.

ENCARTÉ

Après 3DO, c'est Philips qui vient d'annoncer que le CD-i serait bientôt disponible sous forme d'une carte enfichable dans un PC. "Bientôt", en l'occurrence, désigne le premier trimestre 95. Le prix est encore inconnu. J'ai l'impression que le navire des consoles prend l'eau et que les rats rejoignent la terre ferme des bons vieux ordinateurs, non?

MIETTE

Cet automne, Time Warner Interactive va sortir un économiseur d'écran base entre autres sur les dessins de Crumb, le prêtre de la contre-culture : Fritz the Cat, Mr Natural...

TECHNOPUB

Première expérience tentée par Nintendo: le lancement publicitaire du jeu Donkey Kong Country sur réseau électronique, en l'occurrence Compuserve. Il y aura d'abord une conférence en direct dans un forum entre tous ceux qui veulent venir et les trois dirigeants mondiaux de Nintendo, pendant une heure, puis un petit concours portant sur la connaissance de Donkey Kong et permettant de gagner un voyage ou des babioles; ensuite, une preview sera proposée au téléchargement, sous forme de clip pour PC ou Mac; et enfin, les développeurs feront une mini-conférence en donnant des astuces et en dévoilant des détails du jeu.

UNIVERS LUDI

Ubi Soft annonce la création du département Ubi Studio. Avec Ludi Média, Ubi Studio créera des logiciels sur PC CD, Jaguar, PSX, etc. Les premiers produits annoncés trancheront avec la production actuelle, puisqu'il s'agira de jeux pas vraiment gores. Sont prévus sur PC CD-Rom Kiyeko et les Voleurs de Nuit, jeu éducatif ainsi que Rayman sur Jaguar, jeu de plate-formes.







3D Virtuelle?

Il serait plus judicieux de parler de 3D en action à propos de "La RV en action aux éditions Sybex. Ne boudons pas, près de 700 pages et un CD-Rom contenant des démos utilisables (VistaPro 3.0, Photomorph, Distant Sun, Mars Explorer), des jeux (Alone in the Dark, etc.), des images 3D et utilitaires de visualisation, c'est toujours bon à prendre.

MEGACHIC

Megarace la course de voitures futuriste de Cryo vient d'être présentée pour un prix du "Meilleur leu Informatique de 1994", décerné chaque année par l'Academy of Interactive Art and Science Awards, les oscars américains de l'interactivité. Les autre jeux nommés dans cette catégorie sont 7th Guest, Myst et Return to Zork, tous trois américains. À noter que Megarace s'est dėjà vendu à 330 000 exemplaires dans le monde. Espérons que les États-Unis craqueront pour la "french touch of class". Pour l'anecdote, c'est Leslie Nielsen (inspecteur Frank Drebin de la série "Y a-t-il...") qui présentera la soi-

RÉTRO

The Software Toolworks, qui avait racheté Mindscape il y a quatre ans, vient de changer de nom et s'appelle désormais Mindscape. La décision de changer vient du fait que "Les outils logiciels", comme nom, ça ne représentait pas tellement les valeurs du jeu, qui sont plutôt l'évasion et le travail de l'esprit. Le nouveau nom vient du fait qu'un type, à un moment, pendant un brainstorming, a dit: "dites donc... esprit, évasion... mind, escape... on n'a pas acheté une boîte qui s'appelait Mindscape, il y a trois ou quatre ans?" Et bingo, ils ont décidé de prendre le nom de la boîte en question. Leur nouveau logo, cicontre, s'anime lorsqu'il sert d'introduction à un jeu. Il est bizarre, leur nouveau logo, on dirait qu'il vient tout droit des années 70.





PAR LES KIPS

LES PROCÈS DU MOIS

Fin du procès qui opposait Intel à AMD, portant sur une violation de copyright perpétrée par le second sur le premier. AMD commercialisait en effet des processeurs compatibles i486 contenant un sous-circuit, l'ICE, copié intégralement sur celui d'Intel. Ça lui est désormais interdit par une décision de justice, et le fabricant devra détruire tous les processeurs en stock contenant ce circuit. Il reste désormais à évaluer les dommages et intérêts qu'Intel est fondé à demander. C'est probablement en prévision que le patron d'AMD, Sanders, a déclaré en substance : "De toutes façons, sur les 4 millions de 486 que nous avons livré, seule une infime partie comprenait l'ICE. Et de toutes façons, Intel ne peut pas nous demander de dommages et intérêts, puisqu'il n'est de toutes façons pas en mesure de répondre à toute la demande ; il n'y a pas de manque à gagner. Et puis de toutes façons, nos processeurs n'ont pas besoin de l'ICE. D'ailleurs, on en a stoppé la production il y a déjà un moment. Bon, y en a un peu dans nos 386, mais de toutes façons, les 386, c'est bientôt fini, c'est plus à la mode". A mon avis, il flip-

Atari et Sega étaient en procès depuis la nuit des temps pour de sombres histoires de brevets appartenant au premier qui auraient été enfreints par le second; on imagine les interminables querelles d'experts qui découlent d'une telle situation. Or, ils viennent de parvenir à un accord amiable selon lequel Sega achète pour 50 millions de dollars le droit d'utiliser 70 brevets d'Atari pendant 7 ans, et achète également 4,7 millions de parts d'Atari (soit 8 % du nombre total de parts, pour un total de 40 millions de dollars). De plus, certains jeux pourront faire l'objet d'une conversion des machines de l'un aux machines de l'autre, et toutes les plaintes en cours entre les deux parties sont retirées. Autant vous dire qu'Atari est très, très, très, très content.

On vous avait déjà dit ça : un éditeur a été condamné pour avoir copié graphiquement les toasters volants d'After Dark, l'économiseur d'écran de chez Berkeley Systems, alors même qu'il s'agissait d'une parodie. Le groupe Jefferson Airplane, sentant l'oseille, et sachant que la pochette d'un de leurs disques de 1973, "30 seconds over Wonderland", comportait également des toasters volants, a intenté un procès à Berkeley en disant qu'après tout, c'est eux qui avaient eu l'idée originale. Raté: ils ont été déboutés par le juge car ils n'avaient pas fait de dépôts séparés pour la pochette et la musique.

C'est pas nouveau, mais c'est rigolo: Microsoft a gagné un procès en Chine contre une boîte qui fabriquait des faux hologrammes, du genre de ceux qu'on trouve sur les boîtiers Microsoft, justement. Elle a été condamnée à 5000 dollars d'amende. Microsoft, outré par la petitesse du chiffre, est actuellement en appel pour 20 millions de dollars, soit 30000 ans de salaire d'un Chinois moyen. Qu'est-ce que tu fais, tu viens avec nous au troquet boire un saké? Ah non, j'peux pas, j'ai un truc à rembourser, faut que j'bosse.

CNN et Turner Home Entertainment sortent ce mois-ci un CD-Rom nommé "The people Vs OJ Simpson", alors même que le procès du quaterback et acteur américain n'est pas terminé. Justement, il s'agit de s'informer des pièces du dossier grâce à une heure de vidéo extraite des infos de CNN, à des extraits de greffe, des déclarations, des pièces à conviction, des témoignages sonores... De plus, un abonnement à Compuserve est offert, car ce service propose un forum de discussions et des images, des infos, des plans et tout. Si ça vous intéresse, sur Compuserve, tapez GO OJSIMPSON (et vous saurez ce qui nous attend quand éclatera la prochaine grande affaire criminelle en France).

Le mois dernier, on indiquait qu'une court de justice américaine avait rejeté la demande de Compton New Media, qui voulait toucher des droits sur tout ce qui porte l'étiquette Multimédia, arguant du fait qu'ils avaient déposé le terme il y a belle lurette. Compton réattaque, en précisant davantage ses exigences: il entend être propriétaire du concept d'encyclopédie multimédia sur CD-Rom avec synthèse de parole permettant à l'utilisateur de recopier des éléments pour son usage personnel. C'est déjà plus raisonnable.

C'est Quoi Cette Bouteille de Lait?

L'excellente collection "Comment Ça Marche?" s'attaque à la programmation. Toujours aussi pédagogique, cet ouvrage de Daniel Appleman n'en est pas moins didactique. Le complet néophyte gagnera cependant à le lire en premier "Le Micro" (Collection "Comment ça Marche ?"), de Ron White, chez Dunod éga-



CULTURES

Sega a réalisé une enquête sur les comportements des joueurs dans différents pays européens. Selon les résultats, les Français recherchent d'abord la qualité des graphismes, les Allemands tiennent absolument à essayer un jeu avant de l'acheter, et les Anglais se fient principalement à l'avis des magazines.

MAILING

Un CD-Rom contenant l'intégralité des annuaires téléphoniques grandsbritons sera bientôt en vente. Mais la société Pro CD (rien à voir avec Dechavman) qui l'édite (et qui a tout simplement recopié les annuaires) ne peut pas le mettre sur le marché anglais, because British Telecom prétend à la propriété de cette longue liste. Il sera en vente ailleurs en Europe pour mille francs environ.

Le premier Importateur de produits Americains et Japonais





Prix - Service - Qualité

CHEONOSON OPOST

Tél: (1) 46.24.33.19

Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide efficace et sérieux.

N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

Export Worldwide

Revendeurs Contactez Nous

Export Worldwide

Distributeur Importateur -

3DO 3DO 3DO **3DO** 3DO **3DO** 3DO 3DO

Version française



Version Européenne

Attention cette version n'accepte que les jeux PAL

Version Evolution II

Version française

Version 20% plus rapide acceptant les jeux de toutes origines (pal,ntsc), en plein écran fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.

Sony Playstation



Nec FX



Version européenne ou japonaise fin novembre

ou japonaise fin novembre

PSX Games

Ridge Racer A IV Motor Toon GP Philosoma

Victory Zone Ultima Parodices Power Baseball 95 Tale of the Gods Combat Saturn Games

Virtual Fighter Daytona USA Shinobi Clockwork Knight

Gale Racer Panzer Dragon Nec FX Games

Phantasm Soldier FX Fighter Street Fight Battle Heal

25 seront disponibles d'ici la fin décembre

Précommandez dés maintenant les nouvelles consoles

Sega 32 X

Neo Geo CD







Jeux 32 X

Star Wars Super Molocross Virtual Racing de

Version française

Allen vs Predator

Checkred Flag Kasumi Ninja

Doom

Golf Magazine Super Afterburner Super Space Harrier ...et plus

Demander les Packs Speciaux !!

Flashback

Demolition Man Iron Soldier

Space War

Jeux Neo Geo CD

Fatal fury special Art of fighting 2 Sidekicks 2 King of Fighler Samurai shodown

Ninja combat Robo army Top Hunter King of master 2 Last resort Jeux 3DO

Super Street fighter II Samourai Shodown Need for Speed Off Road interceptor

Gex Vr Stalker Megarace Theme Park ...et plus

Accessoires 3DO

Joypad 6 boutons special pour Street Fighter 2X Gun Full Molion Video Joypad

Atari Jaguar

Adaptateur pour 3DO



L'adaptateur 3DO accepte tout les joysticks ou joypads compatibles SUPER NINTENDO®



Flight Stick 3DO



Enfin un stick spécial simulation sur votre 3DO



Carte 3DO pour PC Creative Labs



Jouez a vos jeux 3DO sur votre PC et Compatibles



62 Bis av Charles de Gaulle

Tel (1) 46 24 33 19

Fax (1) 47 45 23 54

Jeux Jaguar

Mea Culpa

Après avoir fait le tour de la rédaction sur les genoux pour y collecter les cendriers, lesquels furent promptement versés sur ma tête par la main qui ne battait pas ma coulpe, c'est pied nu et en simple chemise de lin grossier que moi, Moulinex, me présente à vous afin que d'y implorer votre mercy. Dans le numero 53, page 16, j'annonçais avec insouciance que Ultimate Arena et Evil Game sortiraient sur Amiga. Funeste erreur dont j'aurai à m'expliquer lors du Jugement dernier devant notre Seigneur. Ces jeux ne seront exclusivement disponibles que sur Atari STE et Atari Falcon. Frères humains qui après nous lisez, n'ayez les cœurs contre nous endurcis...

TÉLEX D U MOIS

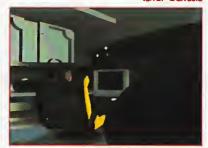
Les premiers PC IBM équipés du processeur PowerPC ne seront finalement pas en vente avant le premier trimestre 95. C'est Ubi qui récupère les droits de Oui-Oul. 3DO a vendu 250.000 3DO dans le monde. Selon 3DO, bien sûr. US Gold et Elite viennent d'ouvrir un bureou à Poris. Pas le même, hein, un bureau chacun. L'éditeur Kompart/ Black Legend vient d'ouvrir un bureau en Croatie à Zaghreb. La vie continue!

EXPONENTIEL

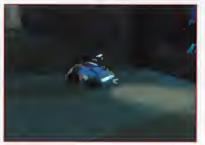
Il y a des mots qui sonnent comme des symboles. Silicon Graphics onnonce lo disponibilité procholne d'une stotion de bureou, lo Power Indigo 2. Prix onnoncé: 250.000 francs. Oui, bon, 25 briques, c'est plus cher qu'un PC de bose, mais ça reste très nettement dans le domaine d'une PME/PMI, et surtout ça reste dans la microinformotique. Le communiqué de presse contient cette belle phrase: "Lo Power Indigo 2 délivre une puissonce qui jusqu'à présent n'existoit que sur des super-colculateurs". Quond je pense qu'on o connu l'époque où on comptoit sur les doigts d'une main le nombre de Cray installés dans le monde...



Ishar Genesis



Deus.



Deus.



Deus.



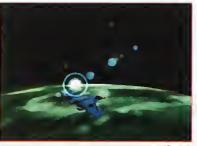


SILMARILS

On aurait pu croire que

Silmarils se reposerait un peu sur ses lauriers après Robinson Requiem. Pas du tout ! Ces gens-là n'arrêtent pas. Sont annoncés pour novembre/décembre Robinson Requiem CD, puis en début d'année Mac CD, et en avril 3DO et laguar. Le jeu comportera un mode "débutant" plus facile (pas de chutes mortelles), et de nombreuses scènes filmées seront rajoutées. Comme vous pouvez le voir sur les photos du tournage, l'actrice qui incarne Nina est particulièrement craquante. On devrait également voir arriver rapidement Ishar 3 CD (fin d'année sur PC CD et Mac CD), ainsi que deux jeux dont les titres ne sont pas encore définitifs : Ishar Genesis et Deus Ex Machina, Ishar Genesis reprendra la mythologie et les lieux de la série Ishar, mais cette fois-ci, il s'agira d'un jeu entièrement en 3D mappée. D'après les premières images, on devrait pouvoir, dans ce jeu de rôles, se déplacer avec autant de réalisme que dans Robinson Requiem, mais dans des décors générés par 3D Studio. Le jour et la nuit y seront gérés, et l'on pourra s'essayer au pilotage de divers engins, de la charette au dragon en passant par la Lorraine. Oups, par le cheval. Enfin, Deus Ex Machina, prévu sur PC CD, Mac CD, 3DO et Jaguar (courant 95) sera une sorte de Robinson Requiem dans lequel on évoluera également afin de survivre, mais le jeu se passera dans un environnement encore plus futuriste, avec pilotage de vaisseaux, ce qui donnera lieu au survol de décors générés à l'aide de Vista Pro. Pensez à dormir de temps en temps, les





Deus.





Robinson





Robinson

gars!

SULTANS



SORTILEGES



SUPREMAIN













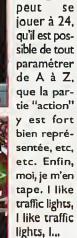


PAR ERIC IDLE ET TINA TURNER

I like traffic lights. I like traffic lights. I like...

Tout cela pour dire que l'on va bientôt avoir droit à la troisième version de Premier Manager, une simulation footballistique au moins aussi intéressante que le sport qu'elle est censée représenter. Enfin, c'est ce que j'en pense, parce que si Pinky avait écrit cette news à ma place, il en aurait certainement dit que du bien. Rapidos,





sachez que

Premier

Manager 3



PRÉVISIONS

Selon le Washington Post, qui n'est pas l'organe interne de la Poste à Washington mais un journal très sérieux, 60 % des postes de l'an 2000 exigeront des capacités partagés par seulement 22 % des travailleurs d'aujourd'hui. Ça veut dire qu'il y en a 38 % qui vont devoir évoluer sérieusement s'ils veulent suivre. Aujourd'hui, la moitié des travailleurs américains utilisent un ordinateur pour leur travail.

ASPIRATEUR

Spectrum Holobyte annonce une compilation regroupant Tornado et Falcon 3.0 pour PC. Alors, nous on l'annonce à notre tour. Annoncez-le à vos amis, à vos parents et dites-leur aussi que la boîte est en carton et qu'il s'agit de deux bons jeux.

AMÉRICAINES DU MOIS

Aux États-Unis, le fabricant d'automobiles Chrysler et l'Association des Mères contre la Conduite en État d'Ivresse (j'invente rien) organisent des tournées dans tout le pays pour mettre en garde contre les dangers de l'alcoolisme au volant. Principe: une Dodge est équipée d'un mécanisme spécial qui retarde l'effet des pédales et du volant, afin de permettre au conducteur, qui doit accomplir un parcours d'obstacles, de constater l'effet lénifiant de l'alcool. Et du coup, si quelqu'éditeur pouvait nous sortir un Drunk Drivin'2000, ou bien un simulateur de conduite normal dans lequel une option "beurré grave" ajouterait ces effets?

Aux USA, le gouvernement vient de donner 24 millions de dollars (130 millions de francs, g.modo) à diverses collectivités pour les aider à s'intégrer à l'autoroute de l'info (à la demande générale, je ré-explique ce dont il s'agit: l'autoroute de l'info est un programme de cablâge des USA permettant à chacun de se brancher sur un gigantesque réseau national, constitué en fait de tous les ordinateurs branchès et de divers services, dont la télé interactive. L'autoroute est constituée à la fois des moyens de connexion proprement dits, et des informations que chacun veut bien mettre à la disposition de tous). La phrase précédente contenait beaucoup plus de mots entre parenthèses que de mots hors parenthèses (mais celle-ci, non). (en revanche... non, j'arrête). Par exemple, quelques centaines de milliers de dollars aideront neuf musées à lier leurs bases de données, une autre pincée de billets verts permettra aux 500 tribus indiennes de se relier, etc. Et tout ça pour dire que ça ressemble drôlement au processus des subventions culturelles chez nous, et que peut-être qu'un jour, le ministère de la culture s'appellera le ministère de l'information; et après tout, comme ç'a déjà été le cas, ça n'aura été qu'un court détour...

La librairle du congrès américaine (on pourrait faire un parallèle avec notre journal officiel) vient de recevoir 13 millions de dollars de dons privés (dont 5 millions de Packard, le collègue de Hewlett, et 3 millions de Kelloggs, le collègue de Quaker) pour augmenter le nombre de collections proposées au public sous forme numérique. C'est en effet cette vénérable institution qui a la garde de tous les documents concernant l'histoire des États-Unis, qui les scanne petit à petit et les propose au téléchargement à qui le souhaite. Le but est de proposer d'ici à l'an 2000 cinq millions d'aimages scannées, allant des papiers personnels de George Washington à ceux de Woodrow Wilson, en passant pas des daguerréotypes, des films anciens, des cartes coloniales, des dessins politiques, des documents des premiers congrès, des épreuves sur verre, etc, le tout gratuitement et sans droits. Rappelons que c'est aussi le cas de la NASA, qui considère que les photos de la lune appartiennent à l'humanité tout entière et qu'en conséquence nul ne saurait prétendre à des droits.

La chaîne internationale de magasins de jeux et jouets Toys'R'Us, qui compte plus de 900 officines à travers le monde (dont les deuxtiers outre-Atlantique), a décidé ce mois-ci de ne plus commercialiser de jouets représentant des armes à feu de manière réaliste. La raison est évidente: il y a de plus en plus d'agressions effectuées avec des jouets, qui coûtent moins cher que de vraies armes mais qui font aussi peur. Pendant qu'ils y ont, ils peuvent demander la suppression des vrales, qui coûtent plus cher mais qui sont plus mortelles.

J. Katzenberg (ex-chef du studio Disney), David Geffen (de Geffen Records, un très gros éditeur de disques) et Steven Spielberg (le Spielberg) s'associent pour concurrencer les gros studios américains. On ne saura le nom de leur société que le mois prochain.

HP VEUT **JOUER**

Pour la première fois, Hewlett Packard (qui ne nous offre pas encore des moufles quand on est perdu dans le grand Nord canadien) sera présent au "Salon International de la Hi-Tech de Loisirs", le "Supergames" qui aura lieu du 30 novembre au 4 décembre 1994. HP veut montrer son savoir-faire en matière de PC multimédia et affirme son envie d'être présent sur le marché. Plutôt que de venir les mains vides, HP proposera un grand jeu, le Passeport Supergames, en association avec cinq grands éditeurs ludiques (Ubi Soft, Microsoft, Psygnosis, Time Warner, Gametek). Le principe du Passeport : les joueurs retirent un Passeport sur le stand HP, ils jouent sur les stands des éditeurs et établissent un score qui sera noté sur le Passeport, Lorsque le Passeport est entièrement complété, ils retournent sur le stand HP pour faire valider leurs scores. Le concours sera ouvert du mercredi 30 novembre au samedi 3 décembre, la finale ayant lieu le dimanche après-midi sur le stand HP. Une remise de lots, dont une configuration multimédia HP complète, récompensera les plus habiles. À suivre donc... euh, disons plutôt, rendez-vous au "Supergames".

DRAGONS



DANGER



DESTRUCTION













STATE STATE OF THE STATE OF THE



COMBATS EN RÉSEAU À 8 JOUEURS

PAR CLAUDIA SCHIFFER ET PAUL-LOUP SULITZER

LE RIEN A VOIR DU MOIS

Une société ricaine, Erox, entame ce mois-ci la commercialisation du premier parfum au monde contenant des phéromones humaines (enfin, synthétisées d'après des modèles humains). nommé Realm (existe en versions Homme et Femme. mais ça n'est pas encore vendu ici). Bien évidemment, il s'agit d'attirer des partenaires du sexe opposé. Avant, on ingurgitait des philtres d'amour qui permettaient de conquérir l'être aimé, aujourd'hui on balance des phéromones pour tomber de la meuf, mais le rêve continue.

PAS CHER

MS-DOS va être livré en Chinois à partir de ce moisci, plus exactement en mandarin simplifié, pour un prix d'environ 600 francs, soit 20 ans de travail d'un ingénieur (non je blague, à peine deux mois d'un salaire normal) (mais pour MS-DOS, hein, parce que Windows, ça sera six mois).

LE FAITS DIVERS DU MOIS

2 adolescentes de Boston ont dérobé 26500 dollars à leur grand-mère (soit environ 150.000 francs) pour pouvoir aller à Disneyworld. Elles ont effectivement été rattrapées trois jours plus tard à Orlando (en Floride), et elles avaient déjà dépensé les deux tiers de la somme. Vous imaginez? Manger l'équivalent de 100.000 francs de saloperies sucrées en trois jours?

STRATÉGIE DE RUPTURE

Trois semaines après l'introduction de sa nouvelle ligne Aptiva, IBM est en rupture de stock. 125,000 machines ont été prévues d'ici la fin de l'année, mais les commandes ont dépassé les 200.000 dans le monde. Manque à gagner probable : 100 millions de dollars. Comme au bon vieux temps chez Amstrad, dis donc!

PREUVE PAR 100

Le fabricant de batteries pour portables AER Energy Resources a commandité une enquête qui montre que 100 % (pas 99 %, pas 99,9 %, mais 100 %) des utilisateurs de portables étaient prêts à payer un peu plus cher pour avoir des batteries qui durent 10 heures au lieu de 1 heure et demi. Ca valait bien le coup de faire une enquête. Eh, au cas où vous auriez encore des doutes : 100 % de tout le monde est d'accord pour payer un peu plus cher et pour en avoir six fois plus. C'te question.

PLAYBOY

Playboy vient d'éditer en CDRom, excellente initiative, les
350 interviews de célébrités
parues dans cette estimable
publication depuis ses débuts.
Détail amusant : c'est IBM qui
distribue le produit! Mais il ne
contient que les interviews, les
photos sages des interviewés et
des extraits sonores. Slogan
publicitaire : "Qui d'autre
pouvait réunir Dylan, Letterman,
Malcolm X, Jimmy Carter et
Yoko Ono sur un seul CD?".

Cinoche de poche

4 film VF et I concert à l'affiche ce mois ci sur CD-I: Un Prince à New York, Goldfinger, James Bond Contre Docteur No et Eclair de Lune. Quant au concert, il s'agit de Ten Summoners



Une grenouille speedée, une cochonne cochonne, un ours intellec-tuel!, deux vieux gâteux et les cochons dans l'espa-a-a-a-a-a-a-e: vous savez de quoi je parle.

Sortie en CD-Rom en 95.

LE VICE M'HABITE

Les forces du Bien ont un nouvel ennemi: Vicieux Wainwright. Ce vilain sorcier (bouh, qu'il est laid!) vient troubler la quiétude d'une île féerique nommée Imagica. Jusqu'alors, ses habitants coulaient des jours heureux, mais ce genre de choses a toujours une fin. Vicieux Wainwright le leur rappelle en capturant les quatre sages qui gouvernent l'île et en enfermant leur esprit dans des cristaux. Qui plus est, l'affreux obscurcit le ciel de gros nuages noirs. Flink (qu'il est mignon !) est un jeune apprenti magicien. Sa mission: disperser lesdits nuages et retrouver les quatre cristaux. Une fois ceux-ci réunis. Ils ouvriront le passage qui mene au volcan où l'abject sorcier se terre, et Flink livrera la bataille finale. En chemin, il collectera divers objets et affrontera des ennemis variés en leur lançant des sorts. "Les mésaventures de Flink" conçu par l'équipe de Thalion (responsable de Lionheart) sous la casquette Psygnosis, est un soft d'arcade pour CD 32 où plates-formes (surtout) et jeu de rôles (un peu) se combinent. Sortie prévue: décembre.







CHÂTEAUX



COMBATS



COROLLI















PAR LA RÉDACTION (RÉDAC@ALCOOLIQUES.ANONYMES.COM)

LES MAUVAISES NOUVELLES D'AMIGA DU MOIS

À l'heure où nous mettons sous presse, Commodore n'a toujours pas trouvé de repreneur. L'usine de Norristown, en Pennsylvanie (qui se trouve aux USA et non pas derrière les Carpathes), a été vendue à l'un des ex-employés de Commodore qui a l'intention de poursuivre son activité de fabrication de semi-conducteurs. L'offre de reprise qu'avait fait l'équipe dirigeante de la filiale britannique au liquidateur n'a pas encore été validee car deux autres propositions de reprise ont été faites ; l'un d'un distributeur américain, l'autre d'une chaîne d'Informatique allemande, Escom. Le problème, c'est qu'il n'y a plus de stocks de machines et que la production a été arrêtée. Si elle ne reprend pas dans les jours qui viennent, Commodore ratera Noël et les rentrées qui en découlent ; mais il est dejà très tard...

Chic Planète

Pour comprendre le Multimédia, connaître ses origines et savoir ce qu'il va changer dans notre vie, Planète Multimédia de Daniel Ichbiah aux éditions Dunod fait le tour de la question. À noter la présence d'un glossaire très intéressant et complet.



LES MILLIARDS (10°) DE DOLLARS(10°) DU MOIS

Globalement, l'industrie des semi-conducteurs génère en ce moment 100 milliards de dollars par an. Mais ce n'est rien à côte de ce qu'elle génèrera en l'an 2000: 200 milliards de dollars!

Les revenus d'Apple au quatrième trimestre 93 viennent d'être connus: 2,5 milliards de dollars.

Microsoft cherche à acheter Intuit, une société spécialisée dans les logiciels financiers, pour la modique somme de 1,5 milliards de dollars. Le gouvernement entend mener une enquête dont l'objet est – tenez-vous bien – de déterminer si cette acquisition ne fait pas basculer Microsoft dans une position où elle peut désormais tout acheter. C'est d'autant plus amusant que c'est le bug de nombreux jeux de simulation sociale où l'argent conditionne l'expansion et réciproquement: Civilisation, SimCity, etc., où on se retrouve tellement riche à un certain moment, qu'il n'y a plus rien à acheter, et qu'on gagne de l'argent plus vite qu'on ne peut le dépenser.

Le marché européen du logiciel et des services va augmenter de 7 à 8% chaque année jusqu'à atteindre 116 milliards de dollars en 1998.

L'Union Européenne vient d'autoriser le gouvernement de la France (c'est nous) à injecter deux milliards de dollars dans Bull avant sa revente.

Ocean vient de vendre 24% de ses parts aux Chargeurs, un investisseur français, dont le chiffes d'affaires annuel est de 2,2 milliards de dollars (c'est un groupe français, mais on compte quand même en dollars, ça fait plus "global").

Selon un sondage (bientôt, on sera tellement habitué à cette formule, qu'on l'utilisera à tout propos. Selon un sondage, j'ai faim. Selon un sondage, t'es un imbécile, etc.), dans quatre ans, l'industrie du multimédia interactif génèrera 22 milliards de dollars, et le revenu des abonnements à des réseaux interactifs (seulement l'abonnement, pas le coût d'utilisation) sera de 1,5 milliard de dollars. Les jeux vidéo proprement dit génèreront 14 milliards de dollars. Contents, les pauvres?

A U X P I E D S !

Suite à un article de notre esthétique confrère Edge, 3DO a finalement avoué l'existence du Buldog. Ce sympathique canidé est le compagnon ideal pour les enfants, mais attention !. Hou la, j'ai trompe! Le Buldrog devrait être un chip 64 bits développe conjointement par IBM, Motorola et Matsushita. La chose, également connue sous le nom de M2, offrira des capacités de calcul confortable. On parle de 240 000 polygones par seconde, ce qui est proprement ahurissant. En clair, cela veut dire que la 3DO équipée de cette puce sera l'équivalent d'un Power PC sans clavier. La compatibilité avec les jeux prévue sur 3DO de base sera assurée, mais voilà qui ne fait que brouiller des pistes déjà fort tortueuses. Pas encore sortie officiellement en France, la machine de base de Matsushita dispose déjà d'un émulateur sur PC, et l'on apprend maintenant qu'elle sera obsolète. Je pense à un truc : est-ce qu'on ne pourrait pas mettre un M2 dans l'émulateur 3DO, afin de transformer son PC en Power PC, histoire de gagner du temps?

DENTS BLANCHES

Le type sur la jaquette est super content. Il sait enfin comment faire fonctionner Windows, et en plus, sa



copine
vient de
se faire
décolorer les
cheveux.
Elle est
jolie, elle
ressemble à
Dolly
Parton.
C'est
depuis
qu'il utili-

se la formule du docteur Individual Software Incorporated. Quelques minutes avec l'Individual Tutor pour Windows, et sa vie a été complète-

ment modifiée. Il sait maintenant se servir de Windows, et les gens lui sourient dans la rue. En plus, il a un beau polo et son ordina-



teur brille. Le seul truc un peu pénible, c'était au début, pour lancer le cours d'utilisation de Windows, parce que la chose tournait justement sous Windows. Pour ça, il a fallu qu'il achète un bouquin et

comme il ne savait pas lire, il a fallu qu'il apprenne. Un moment, il a cru qu'il n'y arriverait jamais, parce qu'il avait achete un bouquin



sur lequel était écrit : "Comment apprendre à lire", mais avec sa copine ils s'en sont sortis. Ils ont vaincu l'adversité, et ça, c'est rudement chouette. Chez nous, les Quackers, on a un proverbe qui dit : "Chez nous, les Quackers, on a un proverbe pour tout". Ouaip'!

MONSTRES



MONDE







PRODUIT DISTRIBUÉ PAR





PAR DES JEUNES QUI DEMANDENT LE RESPECT.

PROSE

Prenez quelques bons jeux plus tout jeunes, mais encore attrayants pour certains d'entre eux, enrobez-les dans une jolie boîte bénéficiant d'un design sympa, et vendez le tout entre 149 et 159 F. Voilà la collection Powerplus éditée par Microprose, Digital Integration et Ubi Soft. Au programme, Formula One Grand Prix pour PC, PC CD et Amiga, Gunship 2000 pour PC, PC CD (version assez catastrophique) et Amiga (pas terrible non plus), F-15 Strike Eagles III PC et PC CD, Pirate Gold PC et PC CD (excellents), Dogfight PC, PC CD (rigolo à deux) et Amiga



À l'heure ou vous lirez ces lignes (pas trop tard, hein, demain il faut se lever tôt), la version Windows de Periodisc sera disponible. Vous trouverez, chaque mois, dans "Periodisc Windows", quatre logiciels dont un jeu et des news, des infos, etc.

Bobo le Neuil

Préparez le collyre et les compresses de thé glacé, Super Stereogrammes est là. Ce bouquin qui fait suite à Stéréogramme contient ce qui se fait de mieux en matière de torture occulaire ; vous savez, les drôles d'images qui sont en relief lorsqu'on les regarde sans les regarder tout en faisant mine de surveiller le truc du coin de l'œil mais pas trop, et tout ça pour s'apercevoir, dans 80 % des cas, qu'on a sous les yeux une empreinte de pneu neige en couleur. Bref, pour découvrir ces images ou, si vous êtes moins doués, enfin comprendre comment ça fait d'être un caméléon posé sur un kilt, voyez par vous-même! C'est édité par Eyrolles,



L'AVENIR D'APPLE

Ce mois-ci, les rumeurs sur un éventuel rachat d'Apple sont allées bon train. On a parlé d'abord de Motorola, puis d'AT & T. Mais comme Apple est rentré dans une phase de "négociation totale" avec IBM il y a quelques semaines, il est fort probable que ce soit entre ces deux sociétés que se crée un lien. Négociation totale, ça veut dire que les deux sociétés ont presque impérativement besoin l'une de l'autre, et qu'elles cherchent un terrain d'entente ; en gros, soit IBM rachète Apple, soit ils créent une machine commune et totalement compatible, capable de faire tourner à la fois OS/2, MacOS (c'est le nouveau nom du système d'exploitation du Mac) et Windows. Le 10 octobre, à la suite de l'article paru dans un quotidien de San Francisco expliquant qu'il n'y avait pas d'autre option possible, les actions des deux ont grimpé en flèche.

LES PIRATAGES DU MOIS

AutoDesk, cinquième éditeur mondial sur PC, est absolument ravi de vous apprendre qu'il a récupéré 15 millions de dollars en 7 ans de lutte contre le piratage. Tactique simple: l'éditeur repère le plus de pirates possible, et leur demande de payer un prix à peine supérieur à celui des logiciels qu'ils ont piraté, en échange de quoi les poursuites sont abandonnées. Les 15 millions correspondent à 4500 pirates qui ont du s'acquitter, mais un peu tard, du prix d'AutoCAD (entre autres).

Une boîte américaine spécialisée dans la protection des données, pour prouver l'importance du sujet, nous fournit quelques statistiques sur Internet: ce réseau mondial dispose de 30 millions d'abonnés, mais a provoqué une augmentation de 400% de l'espionnage étranger (on ne sait pas comment ils ont calculé ça. Il faut aussi se souvenir que pour eux, les étrangers, c'est nous) et une propagation sans précédent de virus et autres chevaux de Troie. En 1992, il y aurait eu un million d'effractions "virtuelles", dont 90% n'ont même pas été détectées. Et le tout, sans compter les centaines de milliers de mots de passe et autres codes d'accès volés chaque année,

À Dresde, en Allemagne, des policiers ont arrêté des pirates qui avaient fabriqué plus de 100.000 exemplaires complets (manuels, emballage, disquettes et tout) du DOS 6.2 de Microsoft. C'est la plus grosse saisie de ce type en Europe, le stock représentant une valeur de 50 millions de francs environ, Les contrefacteurs étaient équipés de cinquante PC, Hop! Saisis. Non mais, Vooooôôôôôleurs.

Les éditeurs de logiciels australiens font une campagne de prévention contre le piratage, dont l'originalité vient de ce qu'ils n'utilisent plus du tout le mot "piratage" à cause de l'image héroïque qu'il véhicule; ils utilisent le mot "vol" à laplace. En revanche, quand ils disent qu'ils "font gagner de l'argent aux gens qui les aident", ils pourraient dire plutôt qu'ils en appellent à la délation.

95% des logiciels utilisés en Hongrie seraient piratés, selon Business Software Alliance, une association d'éditeurs. Ben oui, mais on peut pas leur coller d'amende, y z'ont pas d'thunes.

Sont disponibles depuis peu en France des cartes téléphone qui permettent de taper un code et d'avoir les communications débitées sur son compte. Aux USA, un ingénieur de la compagnie de téléphone MCI a été accusé d'avoir volé 100.000 numéros et codes personnels de cartes du même type, pour une valeur totale de 50 millions de dollars. Il risque 10 ans de prison, ce qui revient à dire qu'il fait un jour de prison pour 13700 dollars volés. Je veux bien en faire deux trois jours, de la prison, si on me garantit ce tarif-là...

QUARANTINE



PAR CNN

ATTACHEZ VOS CEINTURES



Avec Dirt Racer, Elite
nous concocte une
course de rallye pour
PC plus proche de
l'arcade que de la
simulation. Par
exemple, si votre
caisse heurte un
obstacle, elle part illico
presto en looping

aérien : gare aux dégâts (après, vous allez encore vous plaindre de problèmes de ouature) ! Les courses ont lieu sur le sable, l'herbe et la glace, cette dernière surface étant la plus difficile. Yous



affrontez l'ordinateur.
Peut-être sera-t-il
possible d'affronter un
autre joueur humain
(avec division de
l'écran en deux), mais
à ce stade, la décision
n'a pas encore été
prise. Nous en
sommes, il est vrai,

aux tout premiers stades du développement. La sortie est attendue début 95.

DIX MINUTES EN LIGNE

En dix minutes, sur un réseau, on peut envoyer une image pédophilique. C'est ce qu'a fait Michael Chapman, citoyen américain de 37 ans. Il s'est fait choper par le FBI, 33 mois de prison (décidément, y a de tout chez les Chapman : des pèdophiles, des Monty Python morts, des assassins de John Lennon... Ah oui, c'est que le nom est répandu).

En dix minutes, sur un réseau, on peut envoyer des menaces à Clinton. Matthew Thomas, 19 ans, lui avait écrit : "...Un de ces jours, je vais venir à Washington et t'éclater ta petite tronche. J'ai plusieurs flingues, je peux le faire...". Il s'est fait arrêter, il risque cinq ans de prison et 250.000 dollars d'amende.

En dix minutes, sur un réseau, on peut recopier la recette d'un explosif artisanal donnée par un BBS peu scrupuleux. C'est ce qu'a fait un jeune garçon de Hoover, en Alabama; il a ensuite préparé soigneusement la canette vide, le liquide inflammable, la pile, il a monté selon les instructions, et a appelé sa petite amie. Il voulait faire sauter un rocher pour lui faire plaisir, elle a touché la pile, il lui manque aujourd'hui une maln.

Mais seul Mic Dax est capable d'envoyer des images pédophiles à Clinton d'une seule main en moins de 5 minutes (grâce au 3615 Joystick, mots-clés *Pèdo, *InsultClint et *Manchot) (c'est une blague, n'écrivez pas pour dire que c'est scandaleux de proposer de tels services à de jeunes innocents),

INGÉRENCE

L'ELSPA, association européenne des éditeurs de jeux vidéo, vient de publier des recommandations sur les limites de la pornographie en informatique. Allô? De quoi je me mêle? De quel droit un organisme de lutte contre le piratage – qui est une chose – s'arroge-t-il le droit moral de juger de ce qui est pornographique et de ce qui ne l'est pas – qui en est une autre? Mystère. Ça doit les soulager.

Gagnez des cadeaux et des abonnements en regardant



our ceux d'entre vous qui ne le savent pas, Luna Park est une émission diffusée en Belgique (RTBF) et sur le câble où l'on parle de jeux vidéo. Bien sûr, on ne parle pas que de jeux vidéo dans Luna Park, mais la majeure partie de l'émission reste toutefois consacrée aux produits Nintendo, Sega, Atari, PC et Amiga.

Dans le cadre d'un partenariat entre Luna Park et les magazines Joystick/Joypad, vous pourrez chaque semaine remporter des cadeaux mais aussi des abonnements. Comment ? La démarche est bougrement simple.

Regardez l'émission et participez au concours que vous propose Maniac, l'animateur vedette qui déchaîne les passions des téléspectateurs du monde entier. Envoyez ensuite une carte postale à l'adresse mentionnée lors de l'émission, et collez la vignette qui se trouve sur cette page. De cette façon, si le tirage au sort vous désigne comme vainqueur, vous remporterez, en plus du cadeau Luna Park, un abonnement à Joystick. Notez bien la date de l'émission, elle figure sur le coupon. Pour participer, il faut impérativement le coupon où figure la date de la diffusion de l'émission à laquelle vous participez.

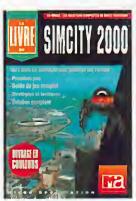
Alors, tous à vos vignettes et ne manquez pas Luna Park chaque mercredi, avec une rediffusion le dimanche.

le mag des consoles

joystick

VERSION PC . 3" 1/2 LES 12 PREMIERS NUMÉROS

LA CITY



Pour battre l'ordinateur et créer une ville digne de ce nom, près de 200 pages couleurs de conseils et astuces sur Sim City 2000 dans ce bouquin Micro Application. Mais franchement pour ne pas réussir à faire sa ville, faut vraiment être une brêle.

ISOMORPHISME

Selon une étude de l'institut de sondage américain, menée dans 250 grandes entreprises, les réseaux locaux sont en panne en moyenne 2,1 heures par semaine cette année, contre 1,6 heure l'an dernier. Pour yous donner une comparaison, sur cet article qui comporte environ trois cent cinquante caractères, c'est comme si il s'en était pieuvre glissé onze de faux vélo!

MON AVIS

Je sais que personne ne me demande mon avis, mais je le dis quand même: les PDA, ces assistants personnels de la taille de trois bouquins étirés, ne se vendront que lorsqu'on pourra voir la télé dessus. Et qu'ils auront la taille de DEUX bouquins étirés. Ce sont mes dernières conditions, non négociables.

NINTENDO EN ROUTE

Nintendo sera présent au Mondial de l'Automobile. Allons bon, ils mettent des consoles de jeux dans les voitures ? Oui ! Le prototype 806 Loisir de Peugeot, sorte d'Espace, sera en effet équipé d'une Super Nintendo ainsi que d'un ensemble vidéo Walkman comprenant un magnétoscope et un écran LCD. Naturellement, ces accessoires seront destinés aux passagers, le conducteur devant se contenter d'un simple téléphone-fax-répondeur-micro-ordinateur-système de navigation. Avant de doubler une 806, assurez-vous que le conducteur n'est pas en train de changer sa carte-mère.

ACCROS

IBM organise jusqu'au 9 janvier le concours "Accros de Micro". Si vous êtes créatifs et Européens, vous pourrez concourir dans l'une des catégories suivantes : Créativité Graphique, Programmation, Multimédia, Essai Littéraire et Slogan Publicitaire. 101 prix pour une valeur de 1 million de francs viendront récompenser les gagnants. Bon plan, chaque participant se verra remettre une version CD-Rom de OS/2 pour Windows. Pour en savoir plus, écrire à IBM France, Post'Up, BP 127, 78372 Maurepas cedex.



Atari et Williams viennent de signer un accord pour convertir les classiques de Williams sur Jaguar. C'est la première fols que Defender sera converti en version 64 bits. Au moins, voilà quelque chose qui ne bouge pas dans ce monde instable. Quand sortiront des machines 65536 bits tournant à 100.000 Mhz avec des To de RAM, on est sûr que les premiers trucs disponibles, ce seront Defender, Pacman, et Space Invaders.

Le quatrième Supergame, qui est le rendez-vous de tous les passionnés de micro, se tiendra du 30 novembre au 4 décembre prochain à l'Hôtel Monoï, sur l'atole de Bora Bora. Durant cinq jours, vous pourrez vous initier à la pêche, aux danses folkloriques avec le groupe Aloa, et découvrir la cuisine locale dans une ambiance conviviale. Attendez, il y a un rectificatif. Le Super Games se tiendra effectivement du 30 novembre au 4 décembre, mais Porte de Versailles, Hall 7-2. Nous y serons plus que jamais présents, avec un stand je ne vous dis que ça et l'émission "Mega

Super! Games!

L'European Leisure Software Publishing Association a trouvé un moyen génial pour faire acheter des logiciels aux parents. En effet, le logo de l'ELSPA qui



orne les boîtes de jeux, placé bien à côté de ce crétin d'avertissement sur les risques d'épilepsie, est censé informer l'acheteur de la teneur du jeu en scènes violentes ou choquantes. Pour cela, quatre cases indiquent à partir de quel âge il est possible

d'utiliser ledit jeu (3 - 10, 11)- 14, 15 - 17 et 18 +). Par contrecoup, lorsqu'un jeu n'est pas du tout choquant, il se voit affubler

tion" à partir de 3 ans, et l'adulte pas vraiment au courant achète les yeux fermés. Si vous connaissez des nains de 3 ans qui jouent à Lords of the Realms (simulation économique) ou FI Grand Prix (simulation de course de voitures),

d'une "recommanda-

prévenez-nous, on devrait en tirer un bon prix au zoo de la ville.

Choo Choo

Je veux devenir chef de gare et visiter le monde si beau...

RÉFLEXION pour les petits • 99 f



Porter, peser, comparer, q travail avant un repos bie mérité. RÉFLEXION

pour les petits • 99 F Vorona L'histoire de la sorcière et de la comeille, quelle

AVENTURE pour les petits • 99 F



Cross Word Des images et des mots en anglais dans un magnifiqu mots croisés.

ÉDUCATION pour les petits • 99 F



Frantis

Votre mission, explorer ce vaiseau spatial plein de dangers.

AVENTURE, ACTION • 99 F



15 x 15

As-hu un meilleur moyen d'exercer la mémoire qu'en réalisant un PUZZLE. RÉFLEXION pour les petits • 99 F

Loopy
Quel est le meilleur parcours,
droite, gauche, en haut ou
tout droit ? RÉFLEXION pour les petits • 99 F



Gouttes

Le platond a des fuites, vite ly ité l, il faut rattraper les gouttes avant l'inondation. ADRESSE pour les petits • 99 F



Perestroika

Son histoire politique est semblable à ce jeu d'adr ADRESSE

pour les petits • 99 F .ocman

La plongée, c'est bien, à condition de disposer d'air et de trouver les bulles. ADRESSE pour les petits • 99 F



Musique

ÉDUCATION pour les petits • 99 F



Maison Blanche	
Une tranche d'histoire à	
Moscou vue par des Russes il	
all a see of familians	

MONTANT

ADDESSE . OO F

PASSEZ	vos	CO	MMAI	NDES

A RETOURNER A BKD

2, rue Daguin de Beauval • 77840 CROUY/OURCQ Code postal : Ville :

Par chèque (réglement à l'ardre de BKD) Por carte de crèdit (CB/EUROCARD)

Signature DÉSIGNATION QTÉ PRIX

FRAIS D'ENVOI 22 F TOTAL T.T.

6". Le salon sera l'occasion pour vous de rencontrer l'équipe et de découvrir les nouveautés en matière de jeux, loisirs et matériel. Mega teuf.

JOYSTICH N°54 23 NOVEMBRE 1994

OUVEAUTÉS



Un célèbre jeu d'aventure pour le PC Compotible. Un scénario bétan, toutes les images créées à partir de 3D Studia, une animatian parfaite, l'équipe Crya a tenu ses pramesses.



KILLING MOON UNDER THE



Un grand jeu de l'équipe Access. Une véritable aventure interactive réalisée grâce aux mayens les plus modernes de la programmation pour une véritable sensation d'incorner les héras de l'histoire.



INFERNO NOUVEAU



Après avair cambattu l'empire Rexxan dans Epic, DID vaus fait reprendre du service. Equipé d'un nauveau chasseur, vaus affranterez l'Armada de l'empire au caurs des 700 missions.





Commandez au 92 94 36 00 et recevez vos jeux en Colissimo

GAGNEZ le jeu **Dragon Lore**

(1,27 F. la minute)



Plongez-vous dans un monde animé aux graphismes 3D en texture mappée. Rampez, flottez, grimpez et sautez à travers la station envahie et pénètrez dans le Cyberspace pour vaincre le diabolique Shodan.





ES OFFRES SPÉCIALES



Under the Killing Moon, Dragon Lore, Creature Shock ... Un CD Démo jouable GRATUIT* ou une disquette 3P Démo GRATUIT GRATUITE* avec l'achat d'un jeu PC CD Rom ou PC

° Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 3 décembre 94 dans tous les magasins Micromani







La dernière simulation de char d'assaut réalisée par Navalogic, les auteurs de Comanche ! Le simulateur par excellence grâce à la technologie révolutionnaire de "Yoxelspace".







Ce n'est pas parce que le standard 3DO a du mal à s'implanter qu'il ne fait pas parler de lui, bien au contraire. 3DO par ci, 3DO par là, que ce soit en bien ou en mal, tout le monde a son mot à dire sur le devenir de ce que l'on désigne, en théorie, comme la plus puissante machine à jouer du moment. Mais que faire, face à l'explosion exponentielle du PC? Les arosses difficultés rencontrées ces derniers temps par bon nombre de constructeurs concurrents ne font que démontrer son inébranlable supériorité. C'est alors que naît une idée fort cohérente : puisque lutter s'avère impossible, pourquoi ne pas s'associer? L'architecture ouverte d'un PC le permettant, il n'en fallait pas plus pour qu'un constructeur astucieux nous mijote une machine dans la machine: une carte 3DO pour PC.

La 3DO suscite l'émulation.

a y est, on la tient, la fameuse carte 3DO. Elle est longue, verte et pas tout à fait mûre. Seul un petit strap bleu vient trahir une mise au point de dernière minute. Mais qu'importe, l'essentiel n'est-il pas qu'elle fonctionne ?

Au format ISA, la 3DO Blaster trouve sa place dans un boîtier de n'importe quel type pourvu d'un emplacement libre acceptant les cartes longues. Ceci est important, car certains ordinateurs ne permettent d'insérer que des cartes de petite taille ou de taille moyenne. Sachez de même que la carte ne fonctionne pas seule. Vous devez disposer d'une carte VGA équipée d'un connec-

teur VESA, d'une carte sonore dotée d'une entrée CD Audio et expressément d'un lecteur de CD-Rom Panasonic CR-563 B (voir encadré "le CR-563B et pas un autre !"). Ces points de détails vérifiés, l'installation de la carte ne pose pas de problème particulier. À l'image de la VideoBlaster, il suffit de relíer le port VESA de la 3DO avec celui de la carte graphique, de connecter la sortie son sur la carte sonore et le lecteur CD sur le port qui lui est destiné.

La mise en œuvre des utilitaires reste dans la lignée des produits de chez Creative, simple mais efficace. Le soft "install" en français se charge de détecter automatiquement les conflits et de mettre à jour les drivers Windows sans aucune intervention de votre part. Cette tâche terminée, la 3DO Blaster est en état de fonctionner.

Un résultat surprenant

Entièrement piloté sous Windows, le "démarrage" de la 3DO se résume à l'ouverture d'une icône. Apparaît alors une fenêtre contenant l'écran de la machine en question pendant que l'ordinateur scrute discrètement le contenu du lecteur de CD. Si l'opération permet d'y détecter la présence d'un compact disc au format 3DO, la carte débute le chargement du soft. Si tel n'est pas le cas, un message graphique vous invite

à l'insérer. À noter que la 3DO Blaster ne gère pas les CD Audio, contrairement à la Real FZ-I de chez Panasonic. Pour cela, vous devez repasser par le gestionnaire CD Audio de Win-

De par le mode de fonctionnement de la 3DO Blaster (voir encadré "Comment ça marche ?"), la taille de la fenêtre est entièrement libre. Ainsi, vous pouvez choisir indifféremment un affichage plein ècran, déformer la fenêtre en hauteur ou en largeur, le tout en temps réel bien entendu. Mais là n'est pas le plus surprenant. La 3DO Blaster étant entièrement indépendante, le PC reste à tout moment disponible pour n'importe quelle autre tâche. Rien ne vous empêche de lancer Corel Draw, Word ou Excel sans te moindre ratentissement ni du côté PC, ni du côté 3DO, à tel point que l'on peut laisser un soft tourner en arrière-plan et générer ainsi un papier peint animé des plus originaux (mais certes pas des moins coûteux). Pour sauter d'une application à une autre, un simple clic de souris suffit.

Du côté des fonctionnalités, l'interface offre la possibilité de geler l'image du jeu en cours (une pause hard), mais avant tout d'utiliser le clavier ou les joysticks PC en lieu et place des joypads de la 3DO (et par là même d'émuler la présence de plusieurs manettes). Inutile de vous dire tout le bien que je pense de cette option lorsque l'on sait que le joypad se montre inefficace dans la plupart des jeux d'actions. Mais que les masos se rassurent, la carte comprend un connecteur pour manette au format 3DO, ne serait-ce que pour y connecter le joypad vendu avec. Autre originalité concernant cette fois-ci les utilisateurs de SoundBlaster (modèles de chez Creative) : la reconnaissance vocale. Grâce à l'utilitaire Voice Assist, vous pourrez piloter la 3DO à la voix en définissant vous-même les combinaisons de touches et les mots qui s'y rapportent. Une fonction qui tient plus du gadget que d'autre chose, mais qui a au moins le mérite d'exister.

En ce qui concerne les extensions futures, le port MPEG implanté sur la carte est d'ores et déjà prêt à recevoir une carte fille en cours de développement.

Bien qu'il ne s'agisse que d'une beta version de l'engin sacré, tous les jeux essayés ont immédiatement accepté de tourner sans la moindre difficulté et, comble du raffinement, légèrement plus rapidement que sur la 3DO de chez Panasonic. C'est pas merveilleux, ça? De plus, la carte étant au format NTSC, elle ne devrait pas connaître les problèmes de compatibilité rencontrés avec la version Pal de la console Panasonic (Way of the Warrior qui ne tourne effectivement pas sur la Pal, marche sur la 3DO Blaster). Seul point décevant, mais inhérant au standard NTSC : la définition de l'écran. Au cas où vous l'ignoreriez encore, la norme NTSC utilisée entre autres au Japon et aux États-Unis est l'une des plus mauvaises du monde. Les Américains vont même jusqu'à la renommer "Never Twice Same Color" tant les couleurs bavent entre elles. Or, ce qui est un désavantage pour la télévision, se montre bizar-

Le CR-563B et pas un autre



Vous êtes nombreux à nous poser la question sur la contrainte liée à l'utilisation farcée du lecteur de CD Creative/Panasonic CR-563 B avec la 3DO Blaster. Naus savions déjà qu'il y aurait effectivement un prablème de compatibilité s'actions lecteurs, Passagges cannaître réellement la raisan. Renseigne-ments pris auprès du constructeur, il ne s'agit pas tant d'un problème technique que d'une volonté de se pratéger du clonoge incessant. Vailà qui va faire grincer quelques dents. Pour comprendre le fin mot de l'histoire, revenons un peu en arrière.

A l'époque, Creative est la première à mettre sur le marché une carte sanore affront une voix digitole. Restée sans cancurrence pendant langtemps, la SaundBlaster remplace rapidement l'Adli et devient un standard incontaurnable. Dès lors, d'autres fabricants praposent des cartes équivalentes "campa-tible SoundBlaster" afin de ne pas pénoliser l'utilisation de jeux déjá effective. Grâce à une politique agressive et suivie, Creative parvient à rester leader malgré le clanage de son malériel et notamment dans le domaine

du Multimédia, grâce à taute une série de Bundles regraupant carte san et CD-Ram. Larsque les lecteurs de CD dauble vitesse apparaissent, Creative (en collaboration avec Ponasonic) fance le CR-563 B, lecteur officiel de lo morque Creotive (en ooût 1993). Des distributeurs porollèles comme Guille-mot décident olors de concurrencer Creative en produisant leurs propres Bundles ovec des cortes sons de ce même constructeur et des lecteurs CD de chez Ponasonic (vena cette fois-ci directement par Panasonic), les 562B. Or, il s'avère que ces deux lecteurs diffèrent l'un de l'autre et que la 3DO effec-tue un test de reconnaissance. En dair, si vaus avez acheté un kit autre que ceux vendus afficiellement par Creative, vous devrez ache-ter la 3DO Blaster + le lecteur CR-563B (bien-venue au club des cauillannés !). Vaus disposerez donc de deux lecteurs, o moins que vous ne revendiez l'oncien. Dons le cas contraire, vaus devrez juste débrancher vatre lecteur de la SoundBlaster vers la 3DO Blas-

ter une banne fais paur taute. Enfin, si vaus n'avez pas encare de lecteur CD, vous yenez de lire tout ço pour rien (et dire que j'aurais pu vaus prévenir avant l). Taut cela pour arriver à la canclusian que c'est quand même pas très sympa de leur part (ni de la mienne pour la phrase d'avant), d'autant plus qu'avec un chilfre d'affaires oyant plus que doublé cette onnée, on se demande bien de quai au de qui Creative veut réellement se protèger (NDLR : des

pauvres?).

Port pour joystick 3DO. Sortie vers le moniteur VGA. Entrée VGA.

Entrée CD Audio.

Sortie audio de la carte 3DO reliée à l'entrée (I) de la carte sonore. (attention car le câble est à la norme SoundBlaster).

F/ Connecteur YESA à brancher sur celui de la carte graphique à l'aide du câble en nappe fourni.

Connecteur pour le lecteur CD CR-563 B. Connecteur pour la carte fille MPEG (en cours de développement).

✓ La pile permet de sauvegarder ses parties. Il est à ce propos dommage que l'on ne puisse pas gérer les parties directement à partir du PC

Némoire vive.

K/Le processeur Risc 32 bits cadencé à 12,5 MHz. L/Les deux coprocesseurs graphiques sont capables de deplacer 64 millians de bits par seconde, de calculer en temps réel des effets de "warping" (déformations), de transparence, d'ombrage, de lissage de caurbe et l'habillage de formes géo-méniques. Les modines 300 ne travaillent d'ailleurs pas avec des sprites, mais avec des vecteurs sans contrainte de taille ou de nombre.

Le DSP permet de génèrer des sons de qualité audia 44,1 KHz en 16 bits et des effets sonares en trois dimensions ("surround" entre autres)

• 2 Mo de RAM + 1 Mo de Ram video constituent

la mémoire vive de la carte 3DO.











rement un avantage pour les jeux vidéo. Les couleurs ayant tendance à se mélanger lorsqu'elles se trouvent côte à côte produisent involontairement un lissage de l'image atténuant les effets "d'escaliers". La transposition du signal NTSC en SVGA par la 3DO Blaster élimine cet inconvénient et par là même "trahit" la vraie définition de la 3DO. Les contours sont donc plus nets, mais le graphisme paraît moins fin. Enfin, n'y voyez là rien de grave, il ne s'agit que d'une simple remarque.

Un orix voisin de celui de la 300

Pour finir, la question qui vous démange tous : le prix. Eh bien, je ne le connais pas et pour cause : le prix fixé pour l'angleterre est identique à celui de la 3DO, soit environ 3 600 balles (3DO Blaster + Lecteur CR-563B Interne). Hors, cette dernière est annoncée pour la France à moins de 3 000 francs, ce qui met Creative dans l'embarras. Ou bien ils s'alignent et ils gagnent moins de thunes, ou bien ils restent plus chers et la carte perd de son intérêt. En tout état de cause, la sortie mondiale étant prévue pour le 24 octobre (elle devrait donc être en vente à l'heure où vous lirez ces lignes), vous devriez être rapidement fixés. Ah oui, une dernière chose, la carte sera vendue selon trois formules : la première inclut la carte seule accompagnée d'un joypad, d'un CD de démo, des jeux Shock Wave et Gridders et du CD de Aldus PhotoStyler + Gallery Effects Vol 1 pour PC. La seconde, identique à la première, comprend en supplément le fameux lecteur CR 563B. Enfin, la version la plus coûteuse reprend la seconde option sur laquelle vient s'ajouter une carte Sound Blaster 16. La totale, quoi!

Pour conclure, j'espère seulement que cette association PC/3DO portera ses fruits et que les gens se rendront rapidement compte de la réelle puissance de ce mariage heureux,

Décidément, Creative n'en finit pas de nous étonner!

Comment ça marche ?

De par son mode de fonctionnement, lo 3D0 8 laster est camplètement indépendante. C'est-à-dire que les pracesseurs Risc qui l'équipent fanctionnent en parallèle avec le processeur de votre PC. Ce dernier n'a donc pos besain d'être une bête de caurse, et le résultat obtenu sera le même sur un 3865X16 au sur un Pentium. Idem en ce qui concerne l'offichage. Pour permettre à l'image issue de la carte 3D0 de s'incruster dons une fenêtre Windows, an utilise un "Genlack", procédé identique à celui du fameux fand bleu utilisé en vidéa. Vaus allez camprendre avec ce qui suit.

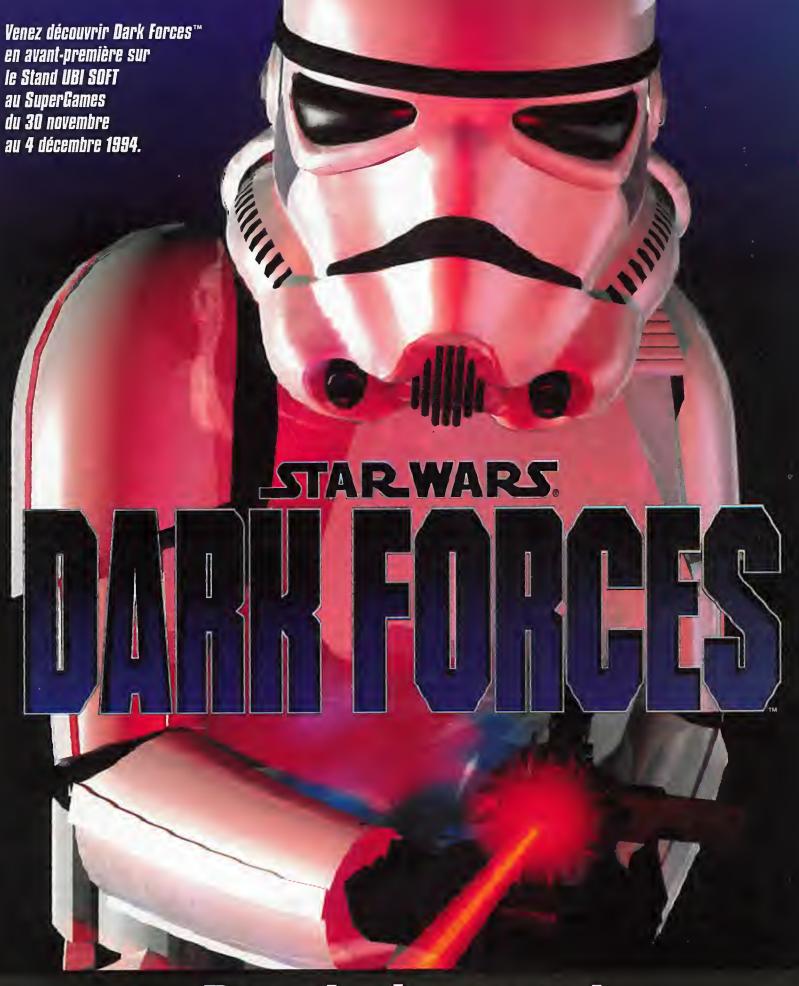
Lorsque l'an instolle la 3DO, on relie cette dernière à la carte VGA par une nappe interne. On décannecte ensuite le moniteur de la carte YGA pour le brancher à l'arrière de la carte 3DO. Le signal envayé par vatre interface graphique ne va danc plus directement vers le maniteur, mais transite d'abard par la 3DO. Cette dernière en profite pour "s'incruster" là où il y a un "fand bleu". La preuve en est que si vaus rebranchez vatre maniteur à l'arrière de vatre carte YGA (camme avant), vaus abtiendrez l'image de Windaws avec une fenêtre 300 remplie ni plus ni mains que de bleu (en fait, il peut s'agir d'une autre cauleur mais peu imparte). Ce système, autre le fait qu'il libère l'ardinateur de taute tâche, affre l'avantage de pouvoir abtenir 30 images/secande, quelque

corte ne fonctionnoit qu'en 640x480.
Remorques : les détenteurs de VideoBlaster au autre corte nécessitant une cannectian par le biais du connecteur VESA devrant auvrir leur machine à chaque fais qu'ils désireront passer de la VideaBlaster (ou autre) à la 3D0 Blaster.

soit la puissance du micro et la résolution

utilisée. À noter que la version testée de la





Prochainement



UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex

Dark Forces computer program © 1994 LucasArts Entertainment Company. Dark Forces audiovisual display © 1994 LucasArts Entertainment Company and Lucasfilm Ltd. All Rights reserved. Used Under Authorization. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. Dark Forces and LucasArts are trademarks of LucasArts Entertainment Company.



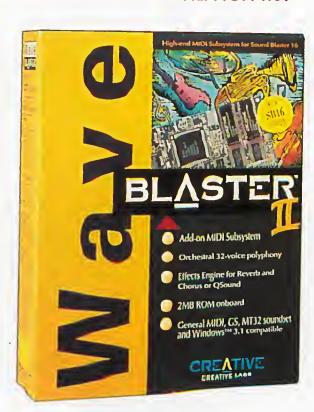
QUOI DE NEUF



WAVE BLASTEA II

Plus performante et moins chère que la WaveBlaster, cette évolution dispose d'un processeur E-mu 8000 (le même que celui de l'AWE32) capable de générer divers effets sonores. Avec 32 voix polyphoniques, 16 canaux, 128 instruments et 6 kits de batteries, cette carte fille est un excellent complément à la sèrie des SoundBlaster 16.

Fabricant: Creative Labs Téléphone: (1) 39.20.86.00 Prix TTC: 1 170 F



PIONEER SE MET EN QUATRE

C'est encore trop cher, mais on ya y arriver. Pioneer propose désormais son lecteur simple disque, quadruple vitesse, à l'intérieur d'un "Kit Pulssance 4X". Sous ce nom à tendance érotique se cache une carte SCSI 2 de chez Adaptec (la 1505), le lecteur DRU 104X et 3 CD-Rom d'images et de ClipArts de la collection Micro Application (plus un classeur de rangement de 6 CD). Si l'on retire les 400 balles des CD, les 1 000 francs de la carte et les 2 balles 50 du classeur, ça nous place le lecteur à 3 587 brouzoufs et demi. Un prix somme toute correct.

Fabricant : Pioneer Distributeur : Pioneer Setton Téléphone : (1) 47.60.79.99 Prix TTC : 4 990 F



VIDEO BLASTER RT300



Quoi de plus classique qu'une carte d'acquisition vidéo ? Il en existe un sacré paquet, mais aucune d'entre elles ne peut se vanter de compresser les images acquises en temps réel dans cette gamme de prix. C'est pourtant ce que parvient à faire la RT300 grâce au chip 82750 d'Intel Indeo. Particulièrement efficace pour capturer des séquences de 320 x 240 à la cadence de 30 images seconde (en S-Video, composite, PAL et NTSC), cette nouvelle carte de Creative est livrée avec Adobe Première, logiciel de montage vidéo.

Fabricant : Creative Labs Téléphone : (1) 39.20.86.00

Prix TTC: 3 490 F

L'AMIGA EN PISTE



Le studio 4 pistes DSS+ pour la gamme Amiga vient de s'enrichir d'une version 3.0. Les différences se situent sur la partie logicielle et non sur l'électronique. Pour les endormis du bocal, je me permets de rappeler que le DSS est un boîtier transparent qui se connecte sur la prise parallèle et qui permet d'enregistrer ses propres sons en mono ou en stéréo et jusqu'à 51 KHz en 8 bits. Outre les dizaines de fonctionnalités dont jouit le produit, la version 3.0 gère le "Direct To Disk" quel que soit le type de contrôleur utilisé. Yous pouvez en conséquence sampler directement des sons sur disque dur et non plus seulement dans la mémoire, avec toutefois une limite de fréquence de 25 KHz Mono. Enfin, DSS 3.0 Inclut de nouvelles commandes comme l'enregistrement automatique à partir d'un certain seuil sonore et 23 effets supplémentaires. Les fichlers son

FABRICANT: Great Valley Products Inc DISTRIBUTEUR: CIS

IFF du Mac et Wave du PC sont maintenant acceptés, y

TELEPHONE: (16) 57.89.11.40

PRIX TTC: 690 F

compris en 16 bits.





T300

Compaq vient de dévoiler sa nouvelle gamme d'ordinateurs Presario. Multimédia jusqu'au bout des slots, ces stations "tout en un" incorporent désormais les fontions de répondeur téléphonique (système à 10 boîtes vocaies), de Minitel et de Fax. Déclinée en plusieurs versions de puissance variable, la première configuration incluant les fonctions de communication se situe aux alentours de 11 000 F TTC. Chaque machine est livrée avec toute une série de softs installès : Dos 6.2, Windows 3.1 embelli d'une interface propre au constructeur, l'excellent logiciel Money, l'intégré Works et 3 CD-

Rom (Inca 2, un éducatif et une compile de jeux Windows) pour les modèle CDS. Du 486SX33 au 66, avec ou sans lecteur de CD-Rom, avec un petit ou un gros disque dur, vous trouverez forcement chaussure à votre pied.

Fabricant: Compaq Téléphone: (1) 41.33.41.00 Prix TTC: de 8 750 à 14 500 F





BELLISSIMOUSE

Après les souris sans fil, sans boule et sans intérêt, Logitech lance sa collection hiver "spéciale textures". Au touché sensiblement différent selon la nature de l'habillage, les MouseMan Sensa possèdent trois boutons et sont livrées avec MouseWare 6.3. Je puis d'ores

et déjà vous dire que leur magnificence et leur longue queue ont fait l'unanimité auprès des femmes de la rédaction. Fabricant:

Logitech Distributeur: Logitech Téléphone: (1) 34.21.98.88 Prix TTC: 450 F



LE PILOTAGE FACILE

Évolution logique du manche précédent, le Virtual Pilot Pro met à la disposition de son utilisateur six boutons d'actions, deux "coolie hat" (boutons en forme de chapeau) à quatre contacts, des roulettes de trim pour la profondeur et les ailerons ainsi qu'une manette de gaz. Sa solidité à toute épreuve en fait un produit de qualité, comme tous les accessoires CH Product, du reste.

Fabricant: CH Product Distributeur: Innelec Téléphone: (1) 48.10.55.55



COMPATIBLE THRUSTMASTER

Quoi de plus agréable qu'une bonne manette bien boutonneuse pour profiter pleinement d'un simulateur de vol digne de ce nom. Jusque là, on n'avait guère le choix que celui de dèpenser une somme d'argent conséquente pour acquérir l'engin convoité. Logitech solutionne en partie le problème en proposant deux manettes dédiées à la simulation. Douce, précise et suffisamment lestée, la WingMan Extreme offre une compatibilité parfaite avec la manette ThrustMaster. On y retrouve les trois boutons de tir assistés d'un chapeau chinois (coolie hat) à quatre directions. Plus simpliste, la WingMan tout court s'adresse à un publique plus large. Elle ne dispose que de deux boutons fire, mais intègre une roulette de gaz. Le rapport qualité/prix est excellent.

Fabricant : Logitech Téléphone : (1) 34.21.98.88 Prix TTC : 260 et 370 F







LA BELL PAIRE

Alors qu'une pléthore de constructeurs s'acharnent à nous proposer de minuscules haut-parleurs de piètre qualité, Packard Bell joue la carte de la puissance et de la qualité. Conçus pour une utilisation au sein de la micro-informatique (enceintes blindées et compactes, système d'économie d'énergie), ces haut-parleurs dont le nombre de watts varie de 80 à 260 selon le modèle, produisent un son d'une qualité exceptionnel n'ayant rien à envier aux plus grandes marques de l'acoustique. Pour les uti-

lisateurs exigeants.

Fabricant:
Packard Bell
Distributeur:
Packard Bell
Téléphone:
(1) 40.64.10.00
Prix TTC:
de I 500 à 4 000 F





LA VAGUE SONORE SCSI

Plus connu pour les problèmes qu'elle engendre que pour les résultats de ses prestations, la SoundWave 32 d'Orchid sort dans une version SCSI. Seule carte à émuler quatre standards (SoundBlaster, General Midi, MT32 et Windows Sound System), elle dispose désormais d'un second port CD-Rom à la norme SCSI. La qualité des échantillons a néanmoins été améliorée avec, en outre, la possibilité d'y adjoindre une carte fille du genre de la WaveBlaster. Les

logiciels et la compatibilité ont aussi été améliorés. Au vu du nombre de coups de fil de lecteurs mécontents que l'on a reçus à l'époque de la sortie du premier modèle, c'était un moindre mal.

Fabricant : Orchid Distributeur : Orchid Téléphone : (1) 47.80.70.50

Prix TTC: 2 120 F

LE SON GRAVIS ENFIN DISPONIBLE

Juste un mot pour vous dire que la carte Gravis UltraSound Max a enfin trouvé un distributeur pour la France. Pour plus de renseignements sur la carte, reportez-vous au banc-d'essai de la page 46 du numéro 51 de Joystick.

Fabricant: Gravis

Distributeur : Banque Magnétique

Téléphone: (1) 42.35.10.82

Prix TTC: 1 890 F





FUNWARE

11, RUE OUDINOT - 75007 - PARIS

Boutique : mardi au samedi de 10h00 à 19h00 / VPC : lundi au samedi de 10h00 à 19h00

Votre spécialiste de la Vente Par Correspondance depuis 4 ans

\bigcap	7TH GUEST + DURE 200 PERSONNALITES POLITIQUE ACES OF THE DEEP ACROSS THE RHINE AL QUADIM - YF	389 409 HC HC NC 329	CHEATURE SHUCK CYBERSPACE CYCLOMES — D-DAY, 6 JUIN 1944 OARK LEGIONS	NC HC NC 369 269	LING GOEST ANTHOLOGIE LUBA: LARRY COLLECTION LARRY YI: YF LOOERUNNER	329 NC 329 329 NC	SHADOW OF THE COMET - YF SOUNDS OF MULTIMEDIA SPACE QUEST ANTHOLOGIE STAR CRUSADER STAR TREK. 75TH ANNL - YF	349 159 329 299 339			ONT DISPONIBLE AU (1) 45 66 09	
₩ O	ALIEN BREED TOWER ASSAULT. ALONE IN THE OARK + JACK • VF ALONE IN THE OARK 2 • VF ALONE IN THE OARK 3 • VF ARMORED FIST BATTLE BUES -	269 379 HC HC	DAWN PATROL OFFITA V OSSERT STRIKE DOOM 2 ORAGON LORE EARTH SIEGE	NC 329 299 409 369 NC	ANCHESTER UNITED MHL HOCKEY 95 NOVASTORM OUT POST - VF PARADOX	NC 229 359 NC 339	STAXLORO STONE KEEP SUPERKARTS STROICAT PLUS SYSTEM SHOCK ENHANCED	299 NC 319 389	FLIGHTSTICK FLIGHTSTICK PRO	340 539	GAME THRUSTMASTER WEAPON CONTROL SYSTEM RUDDER CONTROL SYSTEM	1049
CCDR	BATTLE ISLE 2 BATTLEDROME BENEATH A STEEL SKY - VF BETRAYAL AT KRONDOR BIOFORGE	379 NC 359 299 NC	FALCON GOLD. FIFA SOCCER FIGHTER WING FLYING NIGHTMARES FORTRESS OF DR RADIANI	329 289 NC NC	PGA TOUR GOLF 486 PINBALL OREAMS DELUXE POLICE DUEST 4 - VF PONATER + STRIKE COMMUNOER PSYCHOTRON	429 249 339 379 NC	THEME PARK - VF UFO ULTIMA VIII - VF UNDER A KILLING MOON UNIVERSE	359 329 390 389 NC	SETSTICK CONTROL PAD	320 130	• VOLATI FORMULA TI + FI GRAND MI • FI 6 FILS	
٩	BLOODNET BUZZ ALDRIN CENTRAL INTELLIGENCE CHARAS CONTROL CHEST AMAZINA AGOO TURBOO COMMANCHE + MISSION 1 & Z COMPLET CHESS SYSTEM CORRIDOR 7	279 309 279 NC 289 360 329 229	GARRIEL KNICHT - VF CREAT NAVAL RATTLE II HEMOALL II WELL MIFFANO (EPIC 2) INHERIT THE CARTH MITENATIONAL TENNIS OPEN JOURNEY MAN PROJECT	329 329 209 NC NC 359 369 359	QUARANTIME RAVENLOFT - VF RETURN TO RING WORLD RETURNON - VF RNIL OF THE ROBOTS SAGA OF ACES SAM R. MAX - VF SEAWOLF	299 NC NC 319 NC 327 359 319	VISIAPRO 3.0 WING ABMADA WING COMMINDER 3 H 105 A SULUT WOOLFRACK WOODSTOCK WORLD OF XEEN	469 299 NC NC 259 299 330	CARTE REEL MAGIC SOUNDBLASTER 16 MCD SOUNDBLASTER 16 MCD AVEC ASP SOUNDBLASTER AWE32 SOUNDBLASTER 4 LECTEUR CD BOM PAULSONIC SA2 8 AW NEITEL ASSAULT + NEGRAACE + NTST	3390 999 1439 2049 510	• KIT CD PUISSANCE 16 SOUNDBLASTER 16 + LECTEUR CD ROM 562 B AVY LEEH ASSAULT + MEGALACE + KITS - DOUBLEUR DE JOYSTICK - SOURIS PILOT LOGITECH • KORG WAYE	
DISQUETTES	1942, PAGFIC AIR WAR ACROSS THE RHINE AL OUADMA - VF - ALIEN LEGACY ANNORED FIST BATTLED ROME BATTLED ROME BENEATH A STIELS SXY - VF	299 309 329 279 329 HC 349 279	CORRIDOR 7 CYCLOMES O DAY, 6 JUIN 1944 DARK LEGIONS VF OELTA V OESERT STRIKE OOGM (SHAREWARE) DOOM 2	159 NC 349 299 329 299 75 299	CABBIEL KNIGHT - VF GREAT MAYAL RATTLE II MALLOWEN HARRY HARPOON 2 HEIMDALI 7 HOCUS POCCUS HOCUM KA SO	269 339 269 319 269 269 NC	EARRY VI. VE MANCHESTER UNITED MASTER OF ORION MCAA BASKET OJM. FOOTBALL OVELORO. VF PACIFIC STRIKE PARADOX	269 229 289 299 279 349 289	SEAWOLF STITLERS - VF SIM CITY 2000 - VIS SIMO ITY 2000 - VF STAN COUSADER STAN TREEK, JUDGEMENT RITES STANLORG - VF	309 349 109 289 339 HC 339	THEME PARK - VF TIE FIGHTER UFO ULTIMA 8 - SPEECH PACK ULTIMA 8 - YF UNIVERSE	339 259 289 159 309
PC DIS	ELOOONET CANNON FOODER + 7. SHIRT CHAST ENGINE CIVILIZATION - VF COLONIZATION - VF COMMANCHE + DISK 1	277 359 269 247 289 379 360	FALCON GOLD FIELDS OF GLORY - VF WAS SOCKER FLIGHT SIMULATOR 5 - VF FORTRESS OF DR RADIAKI FPS BASEBALL	279 279 277 339 NC HC	INDY EXPENDED PACK INDY MOTOR SPEED INICIANO (LIPIC 2) ISHAR 3 Y IUNGLE STRIKE	NC NC NC 249 299 NC	PHOENIX FIGHTER QUARANTINE RATIOR RAYENLOFT - VF RETURN TO RING WORLD ROBINSON REQUIEM - VF	NC NC 207 339 NC 289	STONERSEP SUBWAR 2050 SUFLA SAI 3 SYMOLOGIE SYNDICATE SYNDICATE SYNDICATE SYSTEM SHOCK - VF	NC 269 237 279 129 309	VISTAPRO 3 0 WING ARMADA WINGS OF GLORY WORLD CUP USA 94 X-WING + DISK 1	349 299 MC 239 360
	AMIGA ALADDIN ALIEN BREED POWER ASSAULT		STANDARD 1200 (CD 32	AMIGA LOTUS TURBO TRILOGY MANCHESTER LINUTED		229 - 1	D 32	AC	CES	SOIRES	

AMIGA	STANDARD	1200	CD 32	AMIGA	STANDARD	1200	CD 32
ALADDIN	NC NC	NC NC	NC.	LOTUS TURBO TRILOGY MANCHESTER UNITED	229 249		149 NC
RANSHEE TOWER ASSAULT		229	229	MEGAPACE			HC
BENEATH A STEEL SKY - YF	249		229	MR HUTZ	189		
BRUAN THE CION BRUTAL SPORT FOOT	149	159	209 149	O.M. FOOTBALL OVERLORG	179 NC		
. CANNON FOODER	240		NC	PARADOX	NC I		NC
CHADS ENGINE CHUCK BOCK 2	209	1 :	229	PREMIER MANAGER 3 RISE OF THE ROBOTS	NC NC	HC HC	NC NC
D-DAY, 6 JUIN 1944	309			RODINSON REQUIEM - VF.	249	249	
OETROIT OISPOSIBLE HERO	299 199	309	220	SENSIBLE SOCCER 94 SETTLERS - VF	149 289	•	
DRAGORSTONE	HC		239	SIERRA SOCCER	199		
ELITE 2			219	SIM CITY 2000		HC.	9
FIELDS OF GLORY	NC NC		HC	SIMON LE SORCIER - YF SLEEPWALKER	309	329	149
GLOBAL EFFECT			149	STAR TREK, 25TH ANNIVERSERY	NC.	HC:	NC
GUNSHIP 2000 HEIMDAIL 2	239	259 239	230	STAROUST	159 239		
HUMANS 1 +2	237	.37	239	SYNOICATE · YF	219		
IMPOSSIBLE MISSION 2025	249	259	230	TEXT TIES	250	NC	NC.
ISHAR 3 - VF K 240	259 229	269	NC NC	THEME PARK TROOOLERS	259 170	259	
KICK OFF 3	249	259	NC.	TKOUS	1	1	149
KING QUEST YI - YF L'ARME FATALE	279 99			UFO - YF WHIZZ	NC	259 HC	219 NC
LITTL DIVIL		NC	240	ZONKED	NÇ	110	NC

ACCESSOIRES			
ALIMENTATION AMIGA	350		
EXT. 1 MO, EXTENSIBLE A 9 MO, AVEC EMPL. COPRO. A1200	1449		
EXT. 4 MO, EXTENSIBLE A B MO, AVEC EMPL. COPBO. A1200	1959		
EXTENSION 1 MO AMIGA SOO+	430		
EXTENSION I MO AMIGA 600	449		
EXTENSION I MO MEGABOABO AMIGA 500	539		
EXTENSION 1,5 MO AVEC HORLOGE AMIGA 500	839		
EXTENSION 512 KO AVEC HORLOGE AMIGA SOO	259		
EXTENSION 512 KO SANS HORLOGE AMIGA 500	239		
LECTEUR EXTERNE 3,5 AMIGA	449		
LECTEUR EXTERNE 3,5 ATARI	579		
LECTEUR INTERNE 3,5 AMIGA 500	449		
LECTEUR INTERNE 3,5 AMIGA 600	459		
MANETTE FAST WINNER TURBO 2 AMIGA/ATARI	60		
MANETTE PADOLE COMPETITION PRO AMIGA CD32 / A 1200	209		
MAHETTE SPEEDRING ANALOGIQUE AMIGA / ATARI	150		
MANETTE SPEEDKING AUTOFIRE AMIGA / ATABI	130		
SCANNER AMIGA	929		
SOURIS AMICA / ATARI + TATIS	130		
SOURIS CHIC MOUSE	159		

,		_ 7
	U	ı
	S	n
	0	7
	_	
	5	Н
	4	ш
	U	П
		Ш
		П

GABBIEL BNIGHT GOBLINS 1,2 OU 3	299 289	THEME PARK	319
INCA	390	CD ROM 200 PERSONNALITES POLITIQUE	409
LOST IN TIME	329	7TH GUEST	490
PINBALL CRYSTAL CALIBURN POPULOUS 2	409 369	MYST REBEL ASSAULT	340 NC
POWERMONGER	HC	TETRIS GOLD	_NC.
QUEST FOR GLORY 4	349	RETURN TO ZORK	309
SIM CITY 2000 DISK	149	MANETTES THRUSTMASTER	
SIM LIFE	149	RUDDER CONTROL	1139
STAR TREX	309	WEAPON CONTROL	1049

AIAIII			
CANNON FOODER COMPIL' POOLUM EUBOPEAN FOOTBALL CHAMP.	239 239 219		
GENESIA	280		
HUNTER INOV 4 - ACTION	99		
ISHAR (FALCON) ISHAR 3 · YF	239 239		
ROBINSON REQUIEM - VF	249		
SLEEPWALKER TRIVIAL PURSUIT - YO	169		

BIOFORGE	- NC
ORAGON'S LAUR	429
JURASSIC PARK	439
MEGARACE	HC
MONSTER MANOR	369
ROAD RASH	359
SHOCKWAYF	399
THE HOROE	429
TOTAL ECLIPSE	479
WAY OF THE WARRIOR	NC.

3 DO

CD ROM "X" PC & MAC

A PUSSY CALLED WANDA 2	279
AMOROUS ASIAN GIRLS	309
BIKER BABES	279
CURSE OF THE CATWOMAN	279
OREAM MACHINE	449
HOUSE OF OREAMS	279
LEGEND 4	279
HEURODANCEK	499
TRACI I LOVE YOU	279
VIRTUAL ESCORT	459
VIRTUAL VIXENS	459



HIT DU MOIS



BON DE COMMANDE à expédie		
QTE	TITRES	PRIX
FRAIS (DE PORT Espédition colorismo + recommende TOTAL À REGLER	

à FUNWAR	E - 11, rue Oudinot - 75007 PARIS
Nom	
Adresse	
Code postal	Ville
Téléphone	N° Client (facultatif)
REGLEMENT :	• Je joins 🗅 Chèque bancaire 🗅 CCP 🗅 Mandat lettre 🤜
	• Je paierai à réception 🗆 Contre remboursement (+35F)
• le paie par Carte	Je paierai à réception Contre remboursement +35F) Bleue / Interbancaire
Nº Date d'evnim	ion : 1 1 1 1 1 Signature obligatoire :

FRAIS DE PORT : • LOGICIELS : 30 F • MATERIEL ET ACCESSOIRES : 60 F VOTRE MATERIEL DE JEUX : ______ Pour les CD ROM "X", je certifie être mojeur. SIGNATURE

DÉCOUVERTE

DANIEL ICHBIAH

Entrez dans la cyberfête. Toute la connaissance planétaire est à la portée de votre microordinateur. Que votre dada soit Madonna, la Thailande, Doom ou la conquête de l'espace, l'univers des réseaux vous ouvre une porte vers des images, du son, des logiciels, de la littérature comme s'il en pleuvait... Avec, en prime, d'innombrabl es amis potentiels du monde entier, passionnés par le même sujet que vous. Ce n'est pas de la sciencefiction: cela existe aujourd'hui et s'appelle Internet!





Virtuelle

imanche d'octobre. Il fait gris à Paname. Un temps à ne pas mettre un cyberjournaliste dehors. Mais qu'importe le spleen des nuages, dans quelques minutes votre serviteur sera en liaison avec le Texas, le Japon, les lles Galapagos... Le temps de charger un petit programme sous Windows, TCPman et me voici connecté sur le cyberspace, cette constellation de données d'une complexité indescriptible qui rassemble créatifs, allumés ou communicants. le suis branché sur l'Internet le Net pour les intimes.

Internet consiste en l'interconnexion de milliers de réseaux à l'échelle mondiale. Cette armada d'ordinateurs communiquant entre eux constitue un réservoir d'informations ahurissant. L'activité qui règne sur cette

tolle d'araignée mondiale laisse pantois. La plus dantesque des visions de Fellini ne saurait dépeindre l'atmosphère qui règne sur la foire télématique. Le méga-

réseau pulse, pétarade, vibre à la façon d'une rythmique d'acid jazz

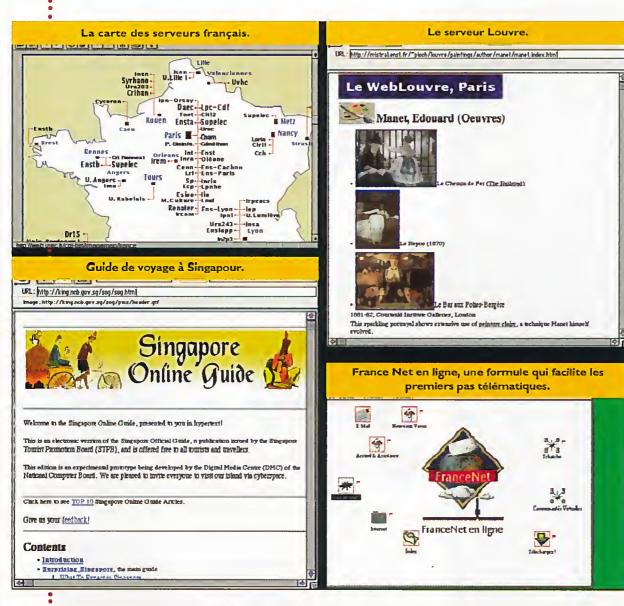
Un petit tour sur ma messagerie. Je lance le programme Eudora et actionne la commande qui permet de récupérer mon courrier électronique. J'avais laissé un message au président d'une édition anglaise de logiciels de Réalité Virtuelle. Il m'a répondu. J'apprends que je serai désormais informé des nouveautés en temps et en heure. La prise de contact à été rapide et efficace, bien plus que si l'étais passé par le téléphone ou le fax. Par ailleurs, un vieil ami, Michael E., m'apprend qu'il a quitté Passport éditeur de logiciels musicaux – et s'est mis à son compte. Je lui écris un petit message pour lui faire part de ma joie d'avoir retrouvé sa piste depuis deux ans, je n'avais plus de ses nouvelles.

À présent, je lance le logiciel Mosaïc, afin de me balader sur le World Wide Web. Un peu d'explications. Internet permet d'accéder à des milliers de serveurs, gérès par des universités ou par des entités très officielles (le Vatlcan, la NASA, la Maison Blanche...). Afin de permettre une navigation aisée parmi ce maelström d'informations (des milliards d'octets), le laboratoire du CERN, à Genève, a développé le World Wide Web (WWW) – toile d'araignée mondiale. Si l'on utilise une interface graphique

telle que Mosaïc, il suffit de cliquer sur des mots-clés du WWW pour qu'aussitôt celui-cl établisse la connexion avec le serveur voulu. De façon transparente, nous nous connectons à

des ordinateurs de Grenoble, Acapulco, Bruxelles, Sri Lanka.... Chaque visite est une aventure, tant il y a de choses à explorer sur le "Web": archéologie, jeux, cinéma, images du Louvre, fanzines électroniques, etc. Sur la page d'accueil du WWW, je suis attiré par la mention "Music Land", les serveurs des rock stars. Un clic sur "Guns and Roses" et voici qu'apparaît l'image de l'album "Appetite". J'en profite pour la stocker sur mon

Tant de choses à explorer



disque. Un petit tour chez Madonna ? Une image récemment publiée dans les magazines américains est téléchargée depuis les USA, Comme elle est énorme – l'image, pas Madonna -, l'opération prend plusieurs minutes. Si Internet n'a qu'un défaut, c'est d'être fort lent, une situation due au trop grand nombre d'accès aux serveurs - nous en reparlons plus loin. Peu après, la connexion plante purement et simplement. Cela aussi est habituel sur Internet, les logiciels étant fort complexes à paramétrer et les anomalies de transmission extrêmement fréquentes. Comme souvent, je n'ai pas d'autre solution que de rallumer la machine (Windows a déclaré forfait). Il y a quelques jours, ma visite de l'application Louvre avait été plus heureuse : des centaines de tableaux peuvent être visualisés avec commentaires à l'appui. J'avais également récupéré un extrait de Nirvana sous forme de fichier son. Mais le WWW est parfois capricieux.

le relance Windows et TCPman pour me rebrancher sur Internet. À présent, je vais me balader sur les newsgroups (forums). Accessibles à partir du programme News, ils sont au nombre de 5 000 environ et traitent de tout

et n'importe quoi : élevage des grenouilles, extraterrestres. Doom (le jeu), ordinateurs de poche... Il y en a pour tous les goûts - si vous

ne trouvez pas le forum correspondant à votre dada, rien ne vous empêche de le créer.

Sur les forums, les utilisateurs s'échangent les points de vue les plus divers sur le thème générique. Ce qui est formidable, c'est de pouvoir discuter avec des gens que l'on ne connaît pas sur son sujet de prédilection. Personnellement, j'ai un faible pour la music country, genre méconnu en France mais extrêmement populaire aux USA. Je ne rate donc jamais une occasion d'aller sur le forum "rec.music.country.western". Mathews, un utilisateur de l'Oregon,

a posé une question. Il cherche un album dans lequel Tammy Wynette chante "Stand by your man", de préférence sur une com-

pilation. Je ne résiste pas au plaisir de lui répondre ; les cow-boys sont toujours étonnés de voir qu'un "frenchie" s'intéresse à la country. Je lui transmets un message relatif à un CD acheté en Angleterre et qui comporte le titre recherché, plus d'autres perles

débat qui m'intéresse au plus haut point. Plusieurs membres d'Internet avouent s'être convertis récemment à la country et ne pas comprendre pourquoi ce soudain engouement. Je lis ces témolgnages avec intérêt, étant exactement dans le même cas, et me promets d'apporter prochainement ma contribution. Je poursuis ma balade sur les newsgroups en me contentant de jouer les "voyeurs" - regarder sans participer. La moisson n'est pas triste. Une compagnie italienne a placé une annonce pour des lentilles oculaires. La réponse de Thomas B. est cinglante : "Est-ce qu'il faut vous envoyer nos yeux afin que vous les testiez ? Ou pouvons-nous le faire sur le Net, après avoir passé un scanner à main sur nos globes oculaires ?". Il est vral que le commerce a longtemps été proscrit sur Internet et qu'aujourd'hui encore, ceux qui en abusent sont souverainement méprisés, voire insultés. Sur le newsgroup de la MENSA (organisation qui regroupe les individus supérieurement intelligents), je trouve la question d'un matheux en herbe : pourquoi est-ce que n'importe quel nombre élevé à la puissance 0 est égal à 1 ? La réponse venant d'un surdoué est intimidante à souhait... Sur un forum à caractère général, un hurluberlu demande si quelqu'un connaît un logiciel permettant de planifier un mariage... Ma consultation s'achève, ma soif de communication ayant été étanchée. Si nécessaire, j'aurais pu utiliser deux autres programmes (Archie et FTP: voir glossaire) pour télécharger des fichiers. Dès demain, je recommencerai et entrerai en contact avec des guitaristes, des inventeurs, des programmeurs, des amateurs de tourisme... Le miracle d'Internet est là. Incontrôlable et débridé, le réseau des réseaux évoque une mégalopole qui aurait poussé de façon spontanée, sans restriction aucune. "Pourquoi les gens veulentils aller sur l'Internet ?" explique l'auteur de science-fiction Bruce Sterling. "L'une des raisons simples est la liberté pure. L'Internet est un exemple rare d'une véritable anarchie moderne et fonctionnelle, II n'existe pas de chef, pas de censeur, pas d'actionnaires. N'importe qui peut se connecter à n'importe qui". Mais comment s'est développée cette galaxie communicante ? Comment a-t-elle prolifèré ? Le fait étrange est qu'Internet est né d'une vilaine angoisse datant de la guerre froide : comment les autorités amé-

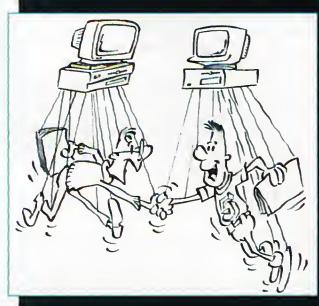
du genre. Ailleurs, je tombe sur un

N'importe qui peut se connecter

Comment se brancher sur l'Internet ?







e premier contact avec le méga-réseau a de quoi laisser perplexe. Imaginez qu'un matin vous vous réveilliez au milieu de la cité hallucinée de Blade Runner. Néons fluorescents, heavy metal distordu, mutantes au regard trouble, effluves de hot-dog constituent votre premier contact avec la mégalopolis techno. Inutile de chercher le syndicat d'initiative, le simple fait de prononcer ce mot vous feralt repérer comme un candidat au détroussage. Il faudra survivre tant bien que mal, en apprenant les coutumes locales sur le tas. Nous exagérons à peine. Paramétrer les logiciels d'accès à Internet, apprendre les procèdures qui permettent de naviguer sur le réseau, s'abonner à un forum sans se faire incendier par les habitués relèvent du surréalisme. Avant l'apparition de logiciels tels que Mosaïc (interface graphique), la situation était même pire : il fallait maîtriser les commandes d'un langage obscur, Unix, aussi convivial qu'un doberman ayant avalé un oursin. Pour en avoir le cœur net, procurez-vous le livre "Internet pour les Nuls" (Sybex), écrit avant la généralisation des interfaces graphiques, et analysez quelques-unes des commandes jetées en pâture par l'auteur. Yous comprendrez mieux ce qu'a pu endurer le Champollion en découvrant la mes-sagerie de Ramsès II.

Cela étant dit, deux solutions s'offrent à vous. Affronter courageusement le labyrinthe, armé d'un sabre, de patience et d'un bagage informatique minimal. Ou bien vous faire aider d'un guide aguerri qui vous indiquera quels sont les rues et restaurants fréquentables et se tiendra sur le qui-vive, prêt à intervenir chaque fois que vous aurez l'œil hagard. Évidemment, la fourchette de prix sera fort différente selon que vous adoptez un service trois étoiles ou non.

L'accès le moins onéreux à Internet, le voici. Si vous vous contentez de la formule économique (messagerie, forum et discussion en direct), amplement suffisante pour débuter, vous ne payerez que 40 F de l'heure. La seule obligation: se connecter pendant 5 heures, pendant l'année. Le service complet est facturé 80 F de l'heure.

Si World-Net ménage votre pécule, il constitue l'approche minimale à réserver aux aventuriers, cette race d'hommes similaires à ceux qui ont bâti le Canada, asséché les marais, détourné le Nil, et dansé la carmagnole. Renseignements: 3617 SCT

Chez France Net, il y a plusieurs formules. Si vous êtes en région parisienne, vous avez tout intérêt à vous abonner, grace à quoi vous communiquerez avec le réseau au même coût qu'une communication locale. Admettons que vous préfériez ne pas vous abonner ou que vous appeliez de province, vous utiliserez alors un

numero 36 68 (Audiotel) et paierez 2,19 F par minute. Si l'on vous propose ici, après identi-fication, les mêmes programmes que World-Net, vous pouvez aussi vous connecter librement sur un serveur (NDLR : de type First Class, un soft de BBS qui s'impose peu à peu comme un standard du genre) spécialement mis en place par France Net pour vous aider à avancer dans ce monde gigantesque qu'est

Renseignements: 3615 FRANCENET

Le "quatre étoiles" tant attendu, le voici. Tarif de base : 360 F par an auxquel s'ajoute un prélévement mensuel de 240 F. La dépense est compensée par un service classe, celui auquel a pu vous accoutumer une existence dorée (NDLR : là, les opinions sont partagées, même au sein de la rédaction...). L'accès à Internet est ici effectué de manière guidée, enrobée et l'on se met en quatre pour répondre a vos ques-tions 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Cigare ? Renseignements : 3616 CALVATEL

Compuserve

Serveur américain auquel sont reliés plus de 2 millions d'utilisateurs, Compuserve est présent en France depuis un an. Ses forums accueillent la plupart des éditeurs de logiciels tout comme les passionnes de cinéma, de rock, de voyages... L'abonnement coûte environ 65 F par mois auxquels s'ajoutent parfois les gratifications

prélevées par certains services. Dans la mesure où l'on est ici entre gens comme il faut, l'accès à Internet se limite à la messagerie et aux forums, avec mises en garde à ceux qui osent s'aventurer sur le "Net". En gros, Compuserve n'est pas responsable des jurons que vous pourriez récolter dans votre boîte aux lettres, suite à une incursion malencontreuse dans un forum venimeux.

Renseignements: 3615 COMPU

FNN

French Data Network est l'un des plus anciens prestataires d'accès Internet en France, La preuve en est que lansolo passait par le serveur de cette association pour se connecter au Net lorsqu'il travaillait pour NeXT - j'espère que vous saurez garder le secret. Sachez que FDN propose des tarifs préférentiels aux étu-diants - 50 F TTC par mois pour cinq heures de connexion - et que depuis septembre, on y dispose d'un accès complet au Net. Renseignements: 44.62.80.01.

Enfin, pour finir ce tour d'horizon, indiquons que certains BBS (micro-serveurs réalisés et animés par des particuliers, des passionnés, sans structure commerciale) proposent des accès ou des conférences Intérnet. Citons par exemple le très convivial Ellis au (1) 43.33,15.47.

INTERNET

Une surabondance

GLOSSAIRE

Archie, Gopher & Co:

Le volume d'informations disponibles sur Internet apparaît incommensurable. Sur le seul serveur de l'université de Stockholm, figurent plus de 10 000 Images. Pour trouver son bonheur dans cette caverne d'Ali Baba, il faut utiliser le logiciel Archie ou les moutures du même acabit (Anarchie, Fetch...).

L'identification d'un utilisateur connecté sur Internet. Elle démarre généralement par son nom ou une abréviation de celuici, suivi du signe @ et du serveur localcelui à partir duquel il est raccordé à Internet (exemple : World-Net, France Net, l'ordinateur d'une université). Vous pouvez m'écrire à l'adresse : di@world-net.sct.frou encore 100103.3243@compuserve.com

Un espace privé dans lequel l'utilisateur reçoit les messages adressés à son adresse Internet.

FTP:

Une fois que vous avez repéré le fichier de votre choix (voir Archie), l'application FTP permet de le télécharger sur votre machine. Sachez que 7 milliards d'octets transitent chaque jour en France seule. Afin d'éviter de surcharger un serveur éloigné, vérifiez d'abord si le fichier désiré n'est pas présent sur un site local, par exemple celui qui vous connecte à Internet. À titre d'exemple, des entités telles que FranceNet ou Calvanet fourmillent de logiciels utilitaires que vous pouvez télécharger sImplement sans avoir à passer par Archie et FTP.

"Login" :

La première opération pour accéder à Internet à un moment donné est le "login", qui relie votre ordinateur à un serveur local. Sous Windows, le "login" est effectué par l'intermédiaire d'un petit programme généralement TCP. Ce n'est que lorsque que le "login" a été accompli que vous pouvez accéder aux autres services (messagerie, forums, etc.).

Affention: pour terminer une séance sur l'Internet, il faut impérativement effectuer un "logout" - toujours à partir d'un programme tel que TCP -, faute de quoi votre compte continuerait d'être débité (ainsi que votre facture de téléphone).

Messagerie:

Plus rapide que le courrier, plus riche que le fax, la messagerie est le service le plus utilisé sur l'Internet. Elle permet d'échanger idées, images, sons, programmes... Pour communiquer, une adresse de boîte aux lettres suffit (voir adresse).

Newsgroups:

Voir encadré Forums. WWB:

World Wide Web. Un système de navigation hypertexte mis au point par le laboratoire du CERN à Genève pour faciliter l'accès aux milliers de serveurs de l'Internet. ricaines pourraient-elles assurer la transmission d'informations en cas d'attaque nucléaire? Le modèle en vigueur au début des années 60 - ordinateur central puissant - a été écarté: il eût été une proie facile pour les missiles ennemis. L'idée d'un réseau de machines interconnectées a germé.

La proposition remise en 1964 au Pentagone définissait un réseau dans lequel tous les ordinateurs reliès seraient capables de relayer des messages aux autres. Toute information envoyée arriverait à bon port quel que soit le chemin à emprunter pour

y parvenir. Ainsi, la destruction d'un ou plusieurs ordinateurs du réseau n'empêcherait pas un acheminement correct du message.

En décembre 1969, les premiers "nœuds" (ordinateurs) du réseau sont en opération sous l'égide du Pentagone, et l'ensemble est baptisė ARPANET. Plusieurs ėquipes de savants et chercheurs commencent à se connecter, trop heureux de pouvoir consulter les fichiers d'autres ordinateurs et même de les programmer à distance. Dès 1972, ARPANET recense 37 nœuds. Rapidement, le réseau est détourné à une fin pratique : la messagerie. Les utilisateurs prennent goût à l'échange de courrier électronique et de rapports, ou simplement au bayardage collectif sur un thème. Le système des listes de messagerie est développé : il permet de communiquer un même message à un grand nombre d'utilisateurs concernés par un sujet. L'une des premières listes, SF-LOVERS est dédiée aux amateurs de science-fiction.

Du fait de sa facilité d'adaptation à divers types de machines, ARPA-NET connaît une croissance continue. Vers le milieu des années 70, des universitaires inventent un standard de communication inter-réseau qu'ils baptisent TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol). Du fait qu'il soit diffusé gratuitement, TCP/IP est naturellement utilisé pour relier de nombreux réseaux, et de fil en aiguille, en vient à embrasser ARPANET. En 1977, l'armée américaine désolidarise la partie militaire du lot, et le réseau, qui n'a cessé de croître, commence à ressembler à ce que nous connaissons sous le nom d'Internet.

À partir de 1984, plusieurs agences gouvernementales se connectent au réseau, ouvrant à des dizaines de milliers d'ordinateurs leurs gigantesques bases de données : la National Science Foundation (NSF), la NASA, le ministère de l'Énergie, des universités du monde entier rejoignent la communauté virtuelle. Des la fin des années 80, l'Internet est composé de plusieurs dizaines de milliers de nœuds raccordant 3 à 4 millions d'utilisateurs. L'explosion se produit vers 1993 sous l'impulsion d'Al Gore et Bill Clinton qui citent le réseau comme un modèle des

> fameuses inforoutes censées relier chaque foyer américain. Comme il suffit de possèder un ordinateur et un modem pour se brancher, le grand

public est pris d'une soudaine frénésie de connexion. À tel point que l'on parle aujourd'hui de 20 millions d'utilisateurs.

20 millions

d'utilisateurs

Jusqu'à l'aube des années 90, les cyber-communicants se connectaient avec une motivation précise (échange d'idées, collaboration sur un projet, entraide). La situation a radicalement change avec l'arrivée de fournisseurs d'accès à grande échelle, tels qu'America Online, Ce service américain qui regroupe plus d'un million d'abonnés a ouvert un accès à Internet en mars 1994. Du jour au lendemain, 600 000 curieux ont débarqué sur les forums, sur les serveurs des universités, semant la panique parmi les habitués... Les médias avaient abondamment loué les vertus du méga-réseau, vantant la surabondance de l'Internet : images, textes, logiciels... Un grand nombre de nouveaux utilisateurs a débarqué avec une mentalité de piqueassiettes, trop heureux de télécharger qui une image de Claudia Schiffer, qui un anti-virus, qui un extrait de Shakespeare... Sur les forums, les néophytes se sont bien souvent conduits sans égard pour la "netiquette" - un ensemble de règles de bon comportement communautaire. Pire que tout, des messages publicitaires ont fait leur apparition, alors que la règle originelle instituait que l'Internet ne devait jamais servir à des transactions commerciales.

Le succès d'Internet a également eu pour effet de saturer le réseau, certains sites ayant reçu jusqu'a 700 000 appels simultanés.

Dans la mesure où ils ne peuvent traiter un tel volume de demandes, les serveurs adoptent diverses démarches. Certains refusent l'accès lors des heures de pointe, d'autres font attendre et attribuent un numéro dans une file d'attente. Ceux qui sont affiliés à l'Internet depuis les heures héroïques se plaignent à juste titre du ralentissement flagrant des temps de réponse. Toute la question consiste à savoir si la puissance d'accueil des serveurs augmentera suffisamment rapidement pour engranger l'afflux toujours croissant de curieux.

La navigation sur cet océan de données est un plaisir extraordinaire, une expérience indescriptible que nous ne saurions trop vous conseiller, tout en vous incitant à respecter la "netiquette" pour contribuer à perpétuer ce qui fait le charme de la communauté invisible qui regroupe vos futurs amis virtuels

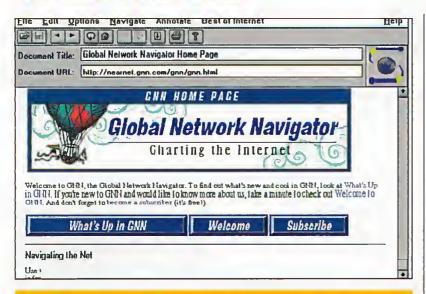
Compared (1) Compa



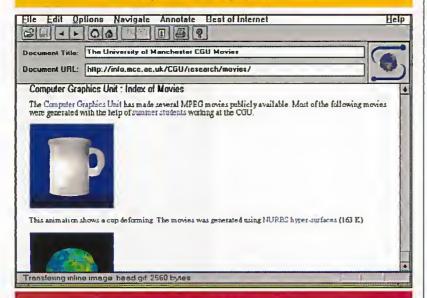


Exemple d'échange de messages entre une boite aux lettres Compuserve et une boite aux lettres World-Net. INTERN-I montre le fichier envoyé et INTERN-2 montre le fichier récupéré.

d'intérêts



Des services du World Wide Web, un exemple de serveurs accessibles par l'interface graphique MOSAIC.



Listes de messagerie

Il existe deux sortes de messagerles sur l'Internet. La première est classique; yous donnez votre adresse à un ami, et il peut alors yous envoyer des messages (et vice-versa).

La deuxième est ce qu'on appelle les listes de messagerle qui permettent d'être informés en permanence des discussions ou nouvelles ayant trait à un domaine particulier. En vous abonnant, vous recevez quotidiennement des dizaines ou centaines de messages de passionnés du même domaine. Il existe plus d'un millier de listes de discussions.

Quelques exemples de listes, avec leur centre d'intérêt :

ALLMUSIC@AUVM: musique

BALZAC-L : littérature françalse (Université de Montréal)
CAMELOT@CASTLE.ED.AC.UK : légendes et mythes du Roi Arthur

ECS-NEWS@MAILBASE.AC.UK: zoologie

FILM-L: cinéma

HRI-L: astronomie

PINHOLE@MINTIR.FIDONET.ORG: photographie

QUAKE-L: tremblements de terre SF-LOVERS DIGEST: science-fiction

SHAKSPER@UTORONTO: William Shakespeare SOFTREVU@BROWNVM.BROWN.EDU: logiciels

TOLKLANG: amateurs de Tolkien

Les forums (newsgroups):

Quel que soit votre secteur d'intérêt, il doit exister un forum qui lui est dédié. Que vous soyez adepte de Windows, de Doom, de Pearl Jam ou de l'astrologie chinoise, il suffit de repérer le "newsgroup" (nom donné aux forums Internet) correspondant et de vous plonger dans le bain. Vous y trouverez des débats acharnés, mais aussi une entraide remarquable. La moindre question posée trouve généralement sa réponse dans les jours (heures) qui suivent. Sous Windows, le logiciel qui permet d'accéder aux forums s'appelle généralement News et son utilisation est pour l'essentiel, auto-explicite.

Prévenons toutefois les nouveaux venus : les forums sont loin d'être accueillants. S'aventurer sans montrer patte blanche équivaut à se balader à minuit dans le Bronx. Il est aise, sans le faire exprès, de violer bien des règles qui régissent la vie des forums. Les habitués réagissent alors en yous incendiant de messages har-

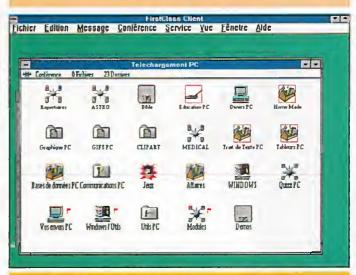
gneux, incitant à aller voir ailleurs. Pour éviter de tels désagréments, le mieux consiste à s'informer de la "netiquette" - les conventions en usage localement. Pour cela, il est conseillé de consulter en tout premier le newsgroup "news.announce.newusers" qui s'adresse aux nouveaux venus. Il comporte des articles expliquant comment fonctionne le Usenet, les règles à suivre, le style d'écriture recommandé, etc. De même, avant de poser une question sur un newsgroup, consultez les FAQ ("frequently asked questions"), litteralement: les questions les plus fréquemment posées. Enfin, avant d'entrer en conversation avec un ou plusieurs membres d'un forum, passez une ou deux semaines à lire les messages afin de vous familiariser avec l'ambiance locaie.

Quelques exemples de forums avec leur thème:

alt.aliens.visitors: extra-terrestres alt.comedy.british: humour britannique alt.cult.movies: Rocky Horror Picture Show et autres films cultes

alt.rap: musique rap alt.rock-n-roll.metal.metallica : fans de Metallica

comp.sys.ibm.pc.games : jeux pour les PC comp.os.ms-windows.misc: discussions sur Windows comp.multimedia : technologies multimédia rec.games.chess: passionnes du jeu d'échec soc.culture.french : culture française talk.bizarre: conversations bizarres.



Les minitels de France Net proposent des milliers de fichiers de téléchargement.

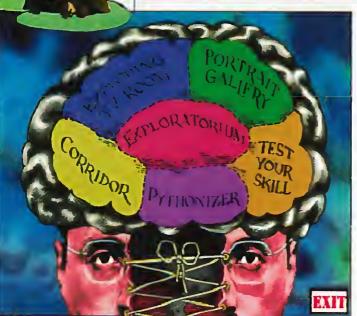
GUMBY MOULINEX

for something co

Media, c'est le son, l'image animée ou fixe et toutes sortes de choses colorées. Multi, c'est comme mono, mais il y en a plus. Multimédia, on peut voir ça comme un mélange de sons, d'images et de toutes sortes de choses colorées, mais il y en a plus. It'sssss...

MONTY PYTHON'S COMPLETE WASTE OF TIME

PC CO ROI



es Monty Pythons débarquent sous Windows avec un CD-Rom assez étonnant. On connaissait les économiseurs d'écran. Avec ce produit, 7th Level lance un nouveau concept particulièrement révolutionnaire puisque ce CD-Rom est destiné à apporter à son utilisateur une "complète perte de temps". De l'aveu même des concepteurs, il s'agit d'un "inexcusable gâchis d'ingéniosité humaine".

Comment décrire ce CD ? Il s'agit d'un objet rond et plat, d'apparence métallique mais en réalité constitué de plastique. Ah oui, ça brille rudement, aussi ! Complete Waste of Time est un logiciel incassable. Inclassable, pardon. L'écran d'ouverture qui reprend le

design des collages de Terry Gilliam est un espace récréatif où il est possible de cliquer à peu près partout, ce qui a pour effet de déclencher bruitages ou animations extraits de sketches célèbres: "Le Mélèze" (The Lââârch), "Spanish Inquisition", etc.

Il ne s'agit là que de la partie émergente de l'iceberg et l'écran principal permet d'accèder à de nombreux autres, euh, choses. Passons sur les jeux, débiles à souhait, où l'on peut assommer des têtes sortant du sol, faire un carton sur des cochons volants ou piloter un Terry Jones habillé en poulet afin de lui éviter de se faire embrocher sur des baïonnettes. Dans les différents tableaux, toujours riches en surprises pour qui ose cliquer n'importe où, on peut voir des extraits de sketches célèbres : "Le Mélèze" (The Lââârch), "Spanish Inquisition", etc. Il ne s'agit là que de la partie émergente de l'iceb... Oh! Sorry!

(le rédacteur de cet article vient d'être virè).

Dans les différents tableaux, toujours riches en surprises pour qui ose cliquer n'importe où, on peut voir des extraits de sketches célèbres : "Nudge Nudge" (see what I mind ?), combat de boxe contre une femme, etc.

(Il faut dire que ce rédacteur commençait à faire n'importe quoi).

((Le rédacteur des commentaires entre parenthèses est viré aussi)).

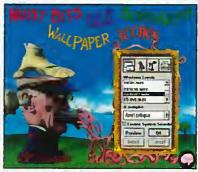
Chacun des sketches, incroyablement amusant, comporte en réalité des indices destinés à résoudre un questionnaire rudement drôle :

Les questions Stupides

Chacune des bonnes réponses, incroyablement amusante, comporte en réalité des indices destinés à résoudre un jeu rudement drôle :









EDITEUR: 7th Level • DISTRIBUÉ PAR: Ubi soft (1) 48.18.50.00. • MACHINE: PC CD

JOYSTICH N°54 40 NOVEMBRE 1994

MOW different. A man with three bottoms.

Le Secret du Succès Intergalactique. ((Attention, on vous a à l'œil!)).

Pour réaliser ce logiciel, Terry Gilliam, Terry Jones, Eric Idle et Michael Palln ont enregistre de nouveaux dialogues. John Cleese n'a rien fait du tout. ((C'est un prétentieux)).

[Le responsable des doubles parenthèses sera fusillé à l'aube].

((M'en fiche!)). [Et pendu össi].

Tout cela est bien joli, mais il n'y a que des choses qui ne servent à rien, sur ce CD?

Pas tout à fait puisqu'on trouve aussi des choses qui servent à Windows, à savoir :

Le Pythoniseur d'écran

Cette chose étrange est en réalité un accessoire qui rajoute des sons stupides extraits de sketches célèbres : "Le Mélèze" (The Lââârch), "Spanish Inquisition", etc.

[Virė össi]

On y trouve également des papiers peints pour Windows...

[Visitez la Suéde...]

... ainsi que des économiseurs d'écran. La préversion que nous avons reçue n'étant pas finalisée à ce niveau, il n'est pas possible de vous en dire quol que ce soit. Ou alors, il faudrait inventer, ce qui ne serait pas très sérieux. Et puis ce serait compliqué. Et fatigant. Rudement fatigant même.

[...ses lacs...]

En revanche, Il faut ajouter, et ça ce n'est pas de l'invention, que les paplers peints Windows seront animés. Espérons que ça ne ralentira pas trop les autres applications. Ceux qui ne possèdent pas de CD-Rom seront fort aises d'apprendre que le pythoniseur seul sera également disponible sur disquettes.

[...ses animaulx össi...]

Bref, vollà un logiciel totalement inutile et donc indispensable.

À noter que les fichiers sonores sont compatibles OLE, ce qui permet de les entendre dans toute application Windows. OLE, cela signifie "Object Linking and Embedding", Il ne s'agit donc pas d'une célébre interjection espagnole. Oh, flûte! Je n'aurais jamais dû écrire ça, j'entends venir

The Spanish Inquisition.

NANAF

PC WINDOWS - MACINTOSH - CDI - PHOTO CD

Félix Nadar, de son vrai nom Gaspard-Félix Tournachon, photographiait les personnalités du XIXe siècle. Ce CD, qui regroupe 150 portrait pris entre 1855 et 1870, permet ainsi de découvrir quelques figures marquantes de l'époque, musiciens, hommes politiques, artistes de cabaret. Les documents, d'assez bonne qualité, sont à même de retraduire les prise de vues qui se faisaient



à la lumière du jour, lors de pause durant plusieurs dizaines de minutes. Appartenant à la collection "Portfolio", ce CD peut être lu indifféremment sur tout les supports compatibles CD-Rom. Bien que le témoignage photographique sur cette époque soit de premier intérêt, il est regrettable que ce CD ne dispose pas de textes explicatifs à l'écran.

Un livret fourni avec le CD en comporte, mais quitte à utiliser le support CD, il eût été bien venu de le faire jusqu'au bout.

EDITEUR: Caisse Nationale des Monuments Historiques

DISTRIBUÉ PAR: Réunion des Musées Nationaux

PRIX: 220 Francs • DISPO: dans les FNAC

Abcdesghijkimy John Opgistuvwxyz?



SMAZDAT PC WIND

Si votre passion pour l'informatique vous laisse le temps de vous intéresser à autre chose, ce que j'espère, peut-être lisez-vous des bandes dessinés. Mhhh? Smízdat, créé en collaboration avec le journal "Libération", présente 623 albums de BD parus en France en 1993. Doté de nombreuses fonctions de recherches (auteur, éditeur, genre, âge de lecture, type de scénario), Samizdat permet d'afficher un commentaire sur chaque BD sélectionnée ainsi qu'une planche tirée de l'album. À tout moment, l'intégralité de la planche est consultable en mode "zoom", ce qui offre l'avantage de se faire une idée du style.

Afin de faire son choix, les albums peuvent être regroupés dans un dossier personnel.

Voilà une initiative intéressante qui, espérons le pour les dessinateurs et scénaristes, relancera le marché de la BD en France, peu florissant actuellement.

EDITEUR: Empreinte Digitale

MACHINE: PC Windows . PRIX: N.C.

LES FEMMES FATALES

PC WINDOWS





Femmes lézards, femmes serpents, reines de la jungle et apprenties vampire, ce CD-Rom contient 30 bandes-annonces de films AVI pour Windows. Livré avec un module de visualisation ainsi qu'avec un économiseur d'écran, ce CD pas vraiment indispensable est assez inégal quant à la qualité des digitalisations. Pour les nostalgiques du cinéma de quartier, et encore...

EDITEUR : Sybex •
DISTRIBUÉ PAR : Sybex
(1) 40.52.03.00
PRIX : 168 Francs

TOUTE L'ÉOUIPE

Étoiles, Planètes et Alentours...

VRAI

D'ici la fin décembre, Windows 95-Chicago sera testé pendant 100 000 heures FAUX: Ce n'est pas moins d'un milion d'heures qui prouveront la fiabilité du système

Prix: 299 f Editeur: E.M.M.E.
Intermediactif Distribué par: Euro
CD - Téléphone:
[1] 40.09.80.30

PC CD Windows

ans la même collection que "Le Monde des Animaux", Étoiles, Planètes et Alentours est une bonne surprise. Il est vrai que les images viennent toutes de la NASA, ce qui est le garant d'une bonne qualité. En 500 et quelques photos, ce CD permet de visiter notre système solaire et ses alentours, au moyen de menus clairs et précis. Chaque planète est décrite par une fiche clairement rédigée et le même sujet est souvent Illustré par plusieurs documents. Les textes, qui corespondent à l'équivalent de 300 pages, sont d'autant plus facilement compréhensibles qu'un glossaire reprend tous les termes un peu délicats. En plus des planètes de notre système solaire, ce CD décrit de nombreux objets stellaires. Enfin, 20 clips, pour la plupart en provenance de la NASA, offrent l'opportunité de revoir

fumière B muge

Astéroides

quelques scènes-clefs telle celle de l'alunissage de la mission Apollo, ou bien encore un survol virtuel du relief martien. À noter que le tout est accompagné par une cinquantaine de thèmes musicaux New-Age.

Étoiles de fond!

PC WINDOWS MAC

e me sens, en ce beau matin, la force d'un Jedi en quête de lévitation. Je décide donc de me lever, et, en lieu et place de la télé, j'allume mon micro. Il faut que je vous dise que j'y ai récemment installé le nouvel économiseur d'écran de LucasArts: Star Wars. Quelle joie de retrouver ce sacré Dark Vador au

levé du jour ! Mais c'est vraiment parce que je suis un inconditionnel de la chose, car il y a, à mon grand regret, quelques reproches à formuler. La plupart des modules, compatible AfterDark et Intermission, ne sont que du repompage d'animations déjà vues maintes fois. Reste malgré tout la séquence Hyperspace,

une bataille entre Obiwan Kenobi et Dark Vador au sabre laser sur le bureau (de Windows), ou encore la poursuite dans la tranchée. Cet économiseur comprend par contre une foule de renseignements sur les personnages du film et l'intégral du storyboard. Les fans ne peuvent qu'apprécier.





Jump

Mac CD. Prévu sur PC CD

a plus jeune des vieilles stars (oula, c'est pas gentil ça) se fait un cyberlifting avec Jump. Ce CD permet de retrouver quelques morceaux de musique et de choix, mais aussi de consulter des images rares extraites de la collection privée de monsieur David. La chose se présente comme un gigantesque film dans lequel vous incarnez un créateur de clip. Il faudra arpenter l'immeuble de la société de production et visiter des pièces remplies de souvenirs.

Prix : N.C ● Editeur: Ion ● Distribué par: BMG ● Téléphone: [1] 46 43 67 B5



les mercredis du Jeu interactif



Voir

les nouveautés sur grand écran,



Toucher

les jeux en libre accès,



Comprendre

les meilleures stratégies.

Chaque mercredi, venez découvrir à la Fnac* les nouveaux jeux micro et vidéo.

*Magasins concernés :

Fnac Micro, Fnac Etoile, Fnac Forum, Fnac Montparnasse, Fnac Cnit/la Défense, Fnac Grenoble, Fnac Lille, Fnac Lyon Bellecour, Fnac Marseille, Fnac Nancy, Fnac Toulouse, Fnac Strasbourg.

Renseignements, dates et horaires :

36 15 fnac

1,27 F TTC ia minute.

fnac

AGITATEUR DEPUIS 1954.



Quintessence

Macintosh CO

uro-CD distribue désormais les CD "Quintessence" qui regroupent plu-Sieurs milliers de fichiers de Freeware et Shareware pour Macintosh (12 000 fichiers!). Rappelons qu'un Freeware est un logiciel gratuit, alors qu'un Shareware est un logiciel en libre essai. Il peut s'agir de petits jeux, de programmes utilitaires trop ciblés pouvant faire l'objet d'une édition commerciale, ou bien de fontes. d'icônes, de sons. En utilisant un Shareware, on s'engage à verser à son auteur une contribution. Rappelons aussi que l'achat d'un CD tel que celuici, ne vous dispense absolument pas

de ce contrat moral vous liant au programmeur indépendant, puisqu'aucune somme n'est reversée aux programmeurs par la société qui édite le CD. Demain, je peux tout à fait récupérer sur un serveur 600 Mo de programmes Freeware et éditer un disque, ou même écrémer les CD existants afin d'en tirer la, euh, quintessence. Cela dit, libre essai ne signifie pas forcément utilitaire au rabais, et les deux volumes de la collection "Quintessence" comportent quelques merveilles dans le domaine du Multimédia, du graphisme ou de la 3D.

Editeur : Arobace Tél. : [1] 40.09.80.30 - Distribué par : Euro-CD - Prix : 249 F

Arthur Rimbaud; son œuvre

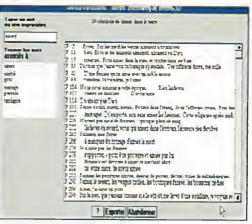


Sensation Pur les soirs bleus d'été, jirai dans les sensiers, Picoté par les blés, fouler l'herbe menne Réveus, j'en sentiral la fuit était à mes piècls, le laisserai le vent baigner ma tôte uste. Je ne parlerai pas, je ne pensierai rien : Mais l'amour infini me montera dans l'âme. Et j'irai loin, bien loin, comme un bohémien. Par la Nature, » heureux comme avec une femme. Mars 1870.



Pr.

I ne se passe pas un mois sans que des produits utilisant le principe de l'édition électronique n'arrivent à la rédaction. Tant mieux car mon bureau encombre se satisfait plus de piles de disquettes que de livres, surtout lorsqu'il s'agit d'Oeuvre Complètes! Ce premier titre est consacré à Arthur Rimbaud. Il est assez étonnant de voir qu'une telle oeuvre ne tient finalement que sur une disquette 3.5. L'hyperlivre, c'est le nom de la chose, peut être consulté sur écran mais à mon avis, ce n'est pas sa vocation première. Lire de la poésie sous Windows, ça risque de donner raison aux analphabètes qui proclament que la lecture fait mal à la tête. En revanche, pour les étudiants, rien de tel que ce nouveau support: d'un simple clic, on peut importer son passage préféré dans une dissert ou une thèse et également imprimer les pages. Mieux encore, un index thematique interactif offre l'oppor-



tunité de naviguer dans une oeuvre en un clin d'oell. Cette collection, qui devrait être vendue dans le réseau de la grande distibution, mais aussi chez les libraires, comportera de nombreux titre: La Fontaine, Pascal, Balzac, Molière, De Nerval, Baudelaire, Fiaubert, etc.

Éditeur: ilias - Distribué par : ilias
 Téléphone: [1] 47 57 66 40 Prix : 150 F -

Le Grand Livre de Compuserve

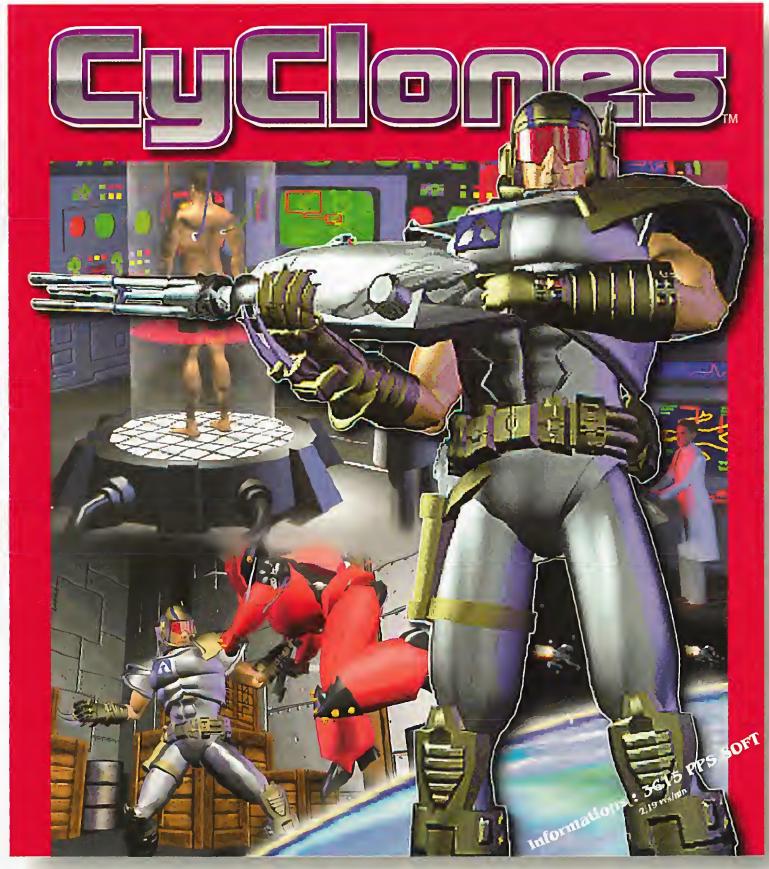
CO-ROM

Éditeur: Hicro Applications
 Téléphone: [1] 47 70 32 44
 Prix: 195 F
 Anteur: Rainer et
 Andreas Severin

n ouvrage de référence qui permet de naviguer plus facilement dans les centaines de rubriques de ce serveur international. Livré avec une dis-

quette comprenant un programme de communication sous Windows. Un mois d'abonnement gratuit et un crédit de 15 dollars US.





Disponible sur PC et CD ROM PC Distribué par PPS







Le Monde des Animaux

PC CD Windows

priori, voilà un CD qui semble intéressant pulsqu'il propose de découyrir les animaux du monde entier au travers de photos et de films. Regroupées par

pardote Manimitero des Catrivores de la familia des Estidós, appoló aumi la que pas americano Sintes Augus que

emerceum. Il ett och Accompet esisteda et méridioadis, fi a 114 1919 procident com desistation 8 8 9 11 procident fi est transce

régions ou habitudes (forêt équatoriale, fleuves et rivières, animaux domestiques, etc.), les différentes espèces sont présentées au moyen d'une fiche signalétique. La bande son, qui comprend également des extraits de cris de chaque espèce,

reprend le commentaire de chaque fiche en audio. Hélas, si la presentation est assez propre, la qualité des images n'en va pas de même : grain énorme, mauvaise digitalisation et parfois cadrage amateur. Ça sent la photo de stock à dix kilomètres. SI ce pro-

> duit était le seul du genre sur le marché, on pourrait s'en contenter, mais comme il en existe de similaires mieux réalisés (par exemple chez Explorers)...



Editeur : E.M.M.E. Intermediactif Distribué par : Euro CO 🗢 Prix : 349 F 🗢 Téléphone : [1] 40.09.80.30 -

Fondation Joan Miro





PC CD Windows

ne CD présente en quelques images la vie de Miro, mais surtout la Ufondation Joan Miro de Palma de Majorque. La présentation, très audacieuse, permet de naviguer agréablement dans plusieurs dizaines de documents sonores et d'images d'archives. Cependant, on reste un peu sur sa faim, et l'on aurait aimer voir les tableaux de l'artiste, même si ses prises de position pendant la guerre d'Espagne méritent que l'on s'intéresse à sa vie.

 Éditeur : Fondation Joan Miro Olstribué par : Euro-CO - Téléphone : [1] 40.09.80.30 - Prix : N.C.

Early Jazz Legend

PC CD Windows

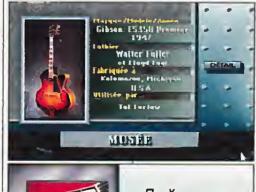
ne CD multilingue (anglais, français, allemand et espagnol) est une ode aux jazzmen (et women) "classiques" de 1945 à nos jours. Au programme, Count Basle, Billie Holiday et autre Duke. Outre des interviews de personnalités du jazz, on trouve aussi, au chapitre des films, des extraits de concerts ou de séances d'enregistrement. La présentation générale aurait pu être plus aboutie et imaginative.



Prix : 390 F - Distribué par : Euro-cd Tél : 111 40.09.80.30

Méthode de guitare

n i vous avez toujours voulu jouer On Broadway mais que vous avez coincé sur le premier barrė venu (un do mineur, je crois), voilà de quoi rattraper des années de cafouillage. Cette methode en francais est une véritable merveille. Présenté par Louis Winsberg du groupe Sixun, ce CD interactif est ideal pour apprendre des morceaux ou travailler ses coulés, arpèges et autres mouvements de médiator. Dans une fenêtre, un film montre une main en gros plan effectuant l'exercice en cours alors que les notes s'affichent en couleur sur une partition et une tablature. Seul petit défaut, les films auraient gagné à être présentés "vue du guitariste", c'est-à-dire en plongée au-dessus du manche. Mais il s'agit d'un détail puisqu'avec un prof en chair et en os, on voit aussi les choses de face. En revanche, un prof ne répète pas ad libitum un passage difficile lorsqu'on clique dessus. Ce CD si. Et histoire de vous mettre l'eau à la bouche.







un musée présentant | en jazz peut être visité. quelques-unes des plus Un jour, j'aurai une

belles guitares utilisées | Gibson ES 250 sunburst...

Éditeur: Sonic Image - Distribué par: Philips Interactive 🕒 Prix : 350f 🕶 Téléphone: [1] 47 28 51 00 -





Spécial Rentrée Scolaire

75019 Paris Tél: 42 45 54 38 Fax: 44 84 03 72 47, rue de Crimée

TUnivers PC TOISIRS au plus juste Prix 1111 les Configurations PC Multimédia 486 tvn 486 tyne DX40 486 200 4Mo RAM 4Mo RAM 4Mo RAM 4Mo RAM 4Mo RAM Lecteur 3"1/2 HD Carte SVGA 1 Mo Lecteur 3"1/2 HD Carte SVGA 1Mo Lecteur 3"1/2 HD Carte SVGA 1Mo Lecteur 3"1/2 HD Carte SVGA 1Mo Lecteur 3"1/2 HD Carte SVGA IMo Acceleratrice Vesa Accelératrice+Vesa
Port Joystick
Ecran SVGA 14"
Clavier 102 touches
Souris Hte Résolut
D.Dur 420 Mo Accélératrice+Vesa Acceleratrice+Vesa Accélératrice+Vesa Port Joystick
Ecran SVGA 14"
Clayier 102 touches
Souris Hte Resolut
D.Dur 420 Mo. Port Joystick
Ecran SVGA 14"
Clavier 102 touches
Souris Hte Résolut
D.Dur 420 Mo Port Joystick
Ecran SVGA 14"
Clavier 102 touches
Souris Hie Resolut Port Joystick Ecran SVGA 14" Clavier 102 touches Souris Fite Résolut D.Dur 420 Mo D.Dur 420 Mo CD Rom Dble Viterse Carle Son type Sblaster 16 ASP MCD Interface Midi Roland Log MuluMédias 100% Compatible CD Rom Dble Vitesse Carte Son type Sbiaster 16 ASP MCD Interface Midil Roland Log MultiMedias 100% Compatible CD Rom Dble Vitesse Carte Son type Shlaster 16 ASP MCD Interface Midl Roland Log MultiMedias 100% Compatible CD Rom Dble Vitesse Carte Son type Sblaster 16 ASP MCD Interface Midl Roland Log MultiMedias 100% Compatible CD Rom Dble Vitesse Carre Son type Sblaster Interface Middle Reland Log MultiMedias 100% Compatible 8290 8690 F 7890 9990 7390 F 4 Mo Supplementaires Ecran 15" low Radiation MPR II Carte Tristandard VLB/ISA/PCI Windows 3.11 1100 F 1000 F 400 F PC sans CD Rom Dhle Vitesse 3 CD Rom : Myst+Rehel Assault+Megarace Controleur Fast IDE et Vidéo Fast Vesa Opt^o Expandeur Korg Général Midi 8 Mo Ram 32 bits + lecteur 3"1/2 + carte SVGA 1 Mo accélératrice VESA +Souris hte résolut" + clavier 102 touches + écran 14" MultiScan Full screen MPRII + disque dur 540 Mo Opt Tristandard Micro PC PC Livrés avec Garantie CD de jeux, 5 ans Configurations (Doom, Raptor, dont 2 ans PMO et +100 Jeux) CD Rom Dble Vitesse +Carte Son type Sblaster
16 ASP MCDInterface Midi Roland
Logiciels MultiMédias 100% Compatible

VLB/ISA/PC
+ 400 F 2HP + joystick et 3 ans 66/90 et 100 MHz tapis souris assistance MO 66Mhz:12490F/90Mhz:14290F/100Mhz:14990F **IransformatioN** Pie Geux 386/486 1942 Pacific Air War Arena Elder Scrolls Battle Isle 2 VF Beneath a Steel Sky 289 299 329 279 179 Contrôleur Vesa Local Bus Fast IDE 199 F Carte Mère + CPU type DX40 Prin de la Pièce Carte Mère + CPU type DX50 Carte Mère + CPU type DXII 66 HP Stéréo avec Vol. 2x4W Lecteur 3" 1/2 1690 F 001 250 F 350 F 1990 F DX4 100 M11zet Pentium Moniteur SVGA 14" Moniteur SVGA 15" MPRH Disque Dur 420 Mo Cannon Fodder Chaos Engine D-Day VF Delta V Detroit VF Wolf 3D N.C. 1490 F Lecteur 5"1/4 & Braderie CD 30 249 199 Souris + Tapis Imp. Jet d'encre Breeze 100 160 Cps Dos 6.22 Microsoft 951 Doom New Collect®+Jeux
Rasto® New Collect®+Jeux
Rasto® New Collect®+Jeux
Supergames Collection 1
Supergames Collection 2
Adult × (Photos Vidéos) 1
Adult × (Photos Vidéos) 2
Erotic Adult 1
Erotic Adult 1
Erotic Adult 2
Asian Ladies 1 ou 2
Vidéo MPeg for Adults Ta 5 1495 F 2590 F 99 F 390 F 1390 F Windows 3.11 Dos 6.22 Microsofi + Windows 3.11 490 F Ram I Mo Ram 4 Mo 1100 F 690 F F1 Microprose GP 195 235 195 329 240 Flashback 99 Carte Fax / Modem 590 F Carte SVGA | Mo accélératrice + VESA 400 F Carte SVGA | Mo VLB Fasi VESA 690 F Scanner à main 256 Niv Gris 8901 99 Gabriel Knight VF Scanner à main 16M Couleurs 2200 F Genesia
Indy 4 VF
Indy Car Racing
King Onest 6 VF
Kyrandia 2 VF
Leisure suit Larry 6 VF
Mortal Kombat 99 | 269 269 249 195 299 Accessoires 99 F its Multimedias O Overlord Jeux PC Pacific Strike Quest for Glory 4 309 229 359 269 290 225 150 289 279 Battle Isle 2 329 Megarace
Reneath a Steel Sky 330 Microcosm
Dungeon Hack
Gabriel Knight VF 280 Myst
Inca 2 289 Risc of the Robots
Iron Helix 225 San & Max VF
King Quest 6 225 Shadhw Caster
Syrandia 2 289 Syndicate + Data
Lands of Lore 110 Theme Park
Leisure Still Larry 6 289 Ultima 8 299 F
Audio Excel Deluxe
16 ASP Mutti CD
+ 2HP + Joystick
1 CD Rom Jeux
Collection de 8 CD Carte type SBlaster 2+2 HP Reconion Robinson Requiem Sam & Max VF Sim City 2000 VF Spear of Destiny Subver 2050 Theme Park The Settlers VF Utiling & VF Carte type SBlaster pro 2 MCD +2 HP SBlaster 16-2HP 339 339 339 Audio Excel Deluxe 16 ASP MCD+2HP 799 F 2290 F 2490 F 1199 F CD-Rom Dble Vitesse CD-Rom Dble Vitesse + 1 CD-Rom SBlaster 16 ASP Multi CD Ultima 8 VF Vroom Multiplayer 289 190 Leisure Strit Larry 6 Lord of Rings Muntis Waye Blaster Général Midi +5 CD Rom (Jeux, Educatifs..) + I CD Rom (Jeux) 319 Under a Killing Moon 389 Who shot J.Rock Korg Expandeur Général Midi 840 F XWing Imperial Pursuit 1790 F 1290 F 890 F SBlaster AWE 32 Livraison sous 48 H *** Frais de port PC Province : +320F Bon de Commande à retourner à Micro PC 147, rue de Crimée 75019 Paris tél 42 45 54 38 Désignation Prix TTC Normal * : +20 F Collissimo*: +29 F Contre Rem: +35F Mandat Postal Chèque *

Téléphone:.....

LORD CASQUE NOIR



naissance à "The Manhole", un programme un peu fou destiné à éveiller les enfants. La société Cyan produira par la suite Cosmic Osmo, Spelunx and the caves of Mr. Seudo, et enfin... Myst. Le succès est foudrovant. Quand nous avons appris qu'une suite était en préparation, nous n'avons pu résister à l'envie de leur poser quelques questions. Même s'il est difficile de leur arracher davantage de renseignements sur Myst 2, on peut d'ores et déjà vous dire qu'ils sont fort sympathiques et surtout très doués.



Rand & Robin Miller nous parlent de Myst 2

Joy : Pouvez-vous vous présenter auprès de nos lecteurs ?

Rand: Certainement. Bonjour à tous les Français. Je suis Rand. Ravi de vous rencontrer. Nous espérons bientôt pouvoir visi-

ter votre pays. La femme de Robyn parle couramment français et nous sommes impatients de voir la France.

Nous sommes tous les deux mariés. Robyn a un enfant, j'en ai trois.

Joy: Le travail en famille est souvent une source de conflit. Ça se passe comment, pour vous?

Robyn : Je pense effectivement que nous aurions eu moins de problèmes si Rand n'était pas mon frère.

Rand: Ouais, ils n'auraient pas viré Robyn (rires) (NDLR: en référence à Broderbund). Non, sérieusement, cela nous permet d'être honnêtes entre nous, de nous parler plus franchement.

Robyn: Je pense que nous en tirons plus d'avantages que d'Inconvénients. Nous pouvons communiquer plus facilement et nous avons bizarrement des raisonnements très similaires. C'est pratique quand l'un de nous s'absente. Beaucoup de frères pensent la même chose. J'ai entendu un conseillé d'entreprise dire que les proportions de réussite des sociétés montées par des frangins étaient très importantes.

Joy: Vous êtes-vous toujours bien en-

Robyn: Rand est un peu plus âgé que moi et nous ne jouions pas ensemble lorsque nous étions enfants. Malgre ça, on s'est toujours très bien entendu.

Joy: Quel est le chef du groupe, Rand ou Robyn?

Rand: Aucun des deux. Nous essayons de conserver un certain équilibre, d'atteindre un concensus. Cela dépend aussi des types de décisions à prendre.

Robyn: Rand est meilleur gestionnaire que moi et s'occupe de la logistique.

Rand: Robyn est un génie créatif.

Robyn: Mon truc, c'est plutôt les choses rigolotes, comme jouer, par exemple...

Rand : Moi, ce serait plutôt les Silicon Graphics.

Joy: Yous avez une méthode de travail?

Rand: Nous sommes tous les deux lourdement impliqués dans la conception d'un jeu. Robyn maîtrise suffisamment la programmation pour participer au développement du code. Pour ma part, je m'y connais un peu en graphisme et en art.

Robyn: Les critiques occupent une part importante. Rand est capable, en se rendant auprès des graphistes, de juger rapidement ce qui est bien et ce qui ne l'est pas.

Rand: De même, lorsque Robyn n'aime pas quelque chose, il me le dit et je sais qu'il a raison. Ils nous arrivent fréquemment de bifurquer vers le travall de l'autre pour y apporter des critiques.

Robyn: Nous discutons beaucoup tous les deux. Des idées qui peuvent paraître stupides au départ finissent souvent par trouver une raison d'être. Le mélange avec d'autres personnes peut apporter de nouvelles idées.

Rand: Faire grossir la société s'avère être très excitant, car nos différentes opinions contribuent finalement à la découverte de nouvelles idées auxquelles nous n'avions pas pensé.

Joy: D'où vous vient cette passion pour l'informatique?

Rand: J'étais un fana d'ordinateurs, et je m'amusais à pirater les mots de passe et les ordinateurs de l'université (NDLR: Les softs, non? Mhhh..?).

Robyn : Rand a réussi à me faire partager sa passion. La première fois que j'ai touché un ordinateur, c'était le Mac de la fac.

Joy: Et c'est le piratage qui vous a donné envie d'écrire des jeux ? Rand : J'ai commencé à écrire des jeux à partir







du moment où j'ai eu un ordinateur. J'ai été influence par un ami qui jouait à une version texte de Lunar Lander, et ça a été un déclic pour moi. Depuis ce temps-là, je me suis mis à programmer et j'ai réaliser tout un ensemble de jeux stupides à l'école. Je n'avais pas projeté d'en faire un métier, mais c'était marrant. J'ai toujours été intéressé par le graphisme et la musique. c'est alors que le Mac est arrivé, et j'ai tout de suite été séduit par la facilité avec laquelle on pouvait manipuler l'image, et ce de manière naturelle. Sinon, j'ai travaillé comme programmeur dans une banque pendant dix ans. C'est quand même plus cool de programmer des jeux !

Joy : D'où vous est venue l'idée originale de

Rand: Nous voulions tout d'abord faire un soft pour les gens de notre tranche d'âge. Les idées sur les jeux nous sont venues petit à petit, jusqu'à ce que l'on s'y attelle complètement.

R&R: Notre conception du fantastique est assez différente des jeux "heroic fantasy" du style Dungeon & Dragon. Je suppose que c'est pour cette raison que Myst procure cette sensation particulière. Quand nous avons décidé de réaliser Myst, je venais de lire une série de bouquins de Jules Verne. Son style nous a influencés. Nous nous sommes également inspirés du "Seigneur des Anneaux" dans lequel on retrouve un vrai background et une histoire profonde. Ce sont des sensations que nous avons essayé de retranscrire dans Myst.

Joy : J'ai entendu dire que vous avez écrit un roman pendant que vous réalisiez Myst. R&R : Pas exactement ! Nous n'en avons pas eu le temps. Nous avions effectivement décidé d'écrire un scénario très détaillé, dans le but de pouvoir le transposer ensuite en un roman base sur les antécédents de Myst. Nous entretenions l'espoir de toucher un large public amateur de fiction, mais nous ne sommes pas de vrais écrivains. C'est pourquoi nous avons confiè sa rédaction à un auteur qui se charge de l'adapter à notre place, ne serait-ce que parce que le style XVIIIe n'est pas a priori ce que les gens recherchent. Le contrat que nous avons négocié pour 1, 5 million de dollars n'est pas encore signé et doit donner naissance à trois bouquins (avec Hyperion, une branche d'édition de Disney). C'est apparemment une bonne affaire, mais qui nous effraye un peu. Nous ne maîtrisons pas ce domaine juridiquement parlant. C'est un peu nouveau.

Joy: On dit que les auteurs ont la tête dans les nuages, la vôtre est-elle dans Myst?

Robyn: Pas tout à fait. Par contre, beaucoup de gens nous ont confié qu'après avoir joué au jeu, ils en avaient rêvé. C'est un superbe compliment. Quant à nous, on utilisait si intensèment les outils 3D que l'on finissait par rêver de textures, on touchait les murs et les surfaces. Nous étions fascinés par le pouvoir que nous détenions entre nos mains.

Joy : Vous attendiez-vous à un tel succès pour Myst ?

Rand: Pas du tout. Nous avons été époustouflès. Il n'existe aucun moyen d'exprimer à quel point nous avons été surpris. Nous espérions être numéro un des ventes de CD-Rom, mais de là à penser qu'on le serait toutes catégories confondues... Cela ne nous avait même pas traverse l'esprit. Je n'avais jamais pensé qu'un tel potentiel d'acheteurs existait (Myst

La production de MYST nous a coûté 600 000 dollars!

s'est vendu à plus de 400 000 exemplaires dans le monde sur Mac et PC, bundle inclus).

■ Joy: Combien vous a rapporté Myst?
Rand: Pour être honnête, je n'en sais rien. Je touche un salaire. Du reste, je peux juste vous dire que ça en valait la peine. Nous avons investi beaucoup de notre argent. La production de Myst nous a coûté 600 000 dollars (plus de 3 millions de francs!). La moitié de la somme provenait de Sunsoft, une société japonaise, qui détient les droits sur toutes les versions du jeu, excepté celles du Mac et du PC que Broderbund nous a bien sûr rachetées (Nos deux compères rigolent). Broderbund a plutôt fait une bonne affaire sur ce coup-là.

Joy: L'argent a t-il changé votre vie de tous les jours?

Robyn: Pas encore. Nous allons toujours au boulot le matin. Une grande partie de l'argent gagné a été réinvestie dans la société. Nous avons acheté des Silicon Graphics et un local autre que notre garage. Sur certains points ça a changé, mais sinon c'est la routine.

Joy: L'équipe a-t-elle beaucoup évolué pour le développement de la suite de Myst? Rand: Assez peu. L'un des principaux artistes de Myst, Chuck, est parti vers de nouveaux horizons. Nous avons donc ajouté deux autres designers sur Myst 2, Josh Staub et Richard Vander Wende. Avec le concours de Robyn, ils forment le département artistique. Nous avons aussi embauché quelqu'un chargé d'établir la liaison entre les graphistes et les programmeurs. Il s'appelle John Biggs. Il est très organisé. À part ça, l'équipe est restée la même.

Joy: À propos de vos nouveaux locaux, ils

Joy: À propos de vos nouveaux locaux, ils sont cool, vos bureaux?

R&R: Nous sommes en fait dans le garage d'un autre. Mais nous prévoyons d'acheter un immeuble dans le courant de l'année prochaine. Nous sommes neuf dans le même garage, mais c'est un double-place. Ce n'est donc pas aussi bondé que l'on pourrait le croire (rires).

Joy: Au fait, quel sera le nom du prochain Myst? "Myst 2"?

Robyn: Nous n'en savons rien. Nous l'appelons pour le moment "Myst 2" ou "The Sequel". Objectivement, il devrait y avoir le mot "Myst" dans le titre.

■ Joy: L'histoire se passera donc sur l' île ? Rand: Il s'agit d'un endroit totalement différent. Vous n'aurez pas à revenir dans aucun des lieux d'origine. L'histoire débute en fait là où l'autre prend fin. C'est une continuité du scénario précédent. Vous pourrez jouer aux deux jeux l'un après l'autre sans sortir de l'histoire.

Joy : Pouvez-vous nous en dévoiler davantage ?

R&R : Nous tenons à maintenir l'effet de surprise.

Joy : Le principe restera-t-il le même ? C'està-dire, est-ce que le joueur devra lui-même trouver ce qu'il faut faire, ou s'agira-t-il d'une aventure plus linéaire que la précédente ? Rand: Le principe sera très ressemblant, avec toutefois quelques différences. L'histoire a en fait été écrite avant que nous ayons commencé Myst 1. Nous en avons maintenant peaufiné les moindres détails et le scénario est entiérement terminė. Il est semblable au premier. Yous yous retrouvez dans un monde et voyez les environs de vos propres yeux. Néanmoins, le graphisme sera meilleur et le joueur encore plus impliqué dans l'histoire. Nous allons utiliser les toutes dernières techniques pour la vidéo et pour le son.

Robyn: Nous sommes plus concentrés sur l'histoire. Nous avons étoffé le moindre détail pour créer un monde encore plus réaliste. Nous sommes vraiment fiers de Myst, mais ce n'était qu'une étape. Nous avons beaucoup appris et nous avons commis des erreurs. Nous sommes anxieux de parvenir à faire plus qu'un simple clone de Myst.

Joy: On se déplacera comment, dans Myst 2? En sautant d'un écran à l'autre comme dans le premier, ou prévoyez-vous des mouvements à la 7th Guest?

Robyn: Pas de séquences précalculées, cela prend trop de place. C'est également une question technique. 7th Guest a été conçu pour être solutionné dans un seul sens. Nous, nous voulons que chaque élément que change le joueur dans un environnement donné, reste modifié s'il y revient. C'est très difficile à faire avec des chemins précalculés.

Rand: Mais nous allons utiliser de nombreuses

animations. Myst 2 est vraiment très très grand. Je ne pense pas que nous pourrions faire ce type de déplacements sur la surface de deux, voire de trois CD. En tout état de cause, il y aura plus d'animations qu'auparavant.

Joy: Que pensez-vous de l'utilisation d'images numériques dans la vie de tous les jours (dans les films ou pour truquer des photos, par

exemple)?

Rand: Nous aimons ça, c'est motivant. Le plus cool, c'est que ça n'est plus réservé à l'industrie du cinéma. Une station SGI reste certes peu abordable, mals avec un Mac, on peut déjà faire beaucoup de choses. (NDLR: Myst I est entièrement fait sur Mac). Les films rendent les spectateurs de plus en plus exlgeants. Quand ils voient un dinosaure, il faut qu'il soit le plus réaliste possible. Nous suivons un peu ce chemin. Si nous voulons faire de l'animation, tout le monde va s'attendre à un résultat se rapprochant plus de la réalité que du graphisme d'un ordinateur.

Les images de synthèse dans les films repoussent sans cesse les attentes de chacun. C'est pareil pour notre industrie.

Joy : Et de l'utilisation d'images vidéo dans les jeux ?

Rand: Cela dépend des cas. Certaines personnes font des animations pour tout et n'importe quoi. Le but du Multimédia est de pouvoir tout utiliser avec l'aide d'un ordinateur, tout piloter du bout des doigts. Inclure des animations, du son et toutes les autres technologies dans Myst 2 reste l'une de nos idées maîtresses.

Joy: À ce propos, Myst avait été calculé à l'aide de Mac. Sur quoi sera fait le graphisme de Myst 2?

Rand: Nous utilisons des Silicon Graphics avec le logiciel Softlmage.

Joy: Vos jeux ressemblent souvent à des rêves. Est-ce parce que vous cherchez à fuir la société ?

Rand: C'est le but. Nos jeux tentent d'imiter la réalité tout en l'évitant, d'apporter quelque chose d'autre que la normalité. Nous avons essayé de créer un monde fantastique par un biais extrêmement réaliste. Élaborer un monde fantastique par un chemin irréaliste donne la plus mauvalse des sclences-fiction. Dans Jurassic Park, l'idée de vouloir faire revivre les dinosaures au XXe siècle est bonne, mais c'est le fait de leur avoir donné cet aspect si réaliste qui en a fait un tel succès.



Joy: Quand vous ne jouez pas avec l'un de vos jeux, vous jouez avec lequel, ou lesquels? Rand: Ils nous arrivent de jouer à Spectre VR en réseau (jeu de tank futuriste sur Mac qui nous a valu bien des soucis avec notre boss), et les jeux qui ne nous prennent pas trop de temps. Quoiqu'il arrive parfois que je surprenne Robyn en plein combat avec Josh sur F18. Nous ne jouons pas trop avec les jeux sur CD-Rom. Cela prend trop de temps.

Joy: Y a-t-il à vos yeux une personne ou un groupe de personnes dans le monde Informatique que vous admlriez particulièrement? Rand: Si l'on s'en tient au monde informatique, il y a Bill Atkinson, le créateur d'Hypercard, l'utilitaire qui nous a permis d'établir la liaision entre

toutes nos images.

Robyn: Nous admirons particulièrement les gens qui ont créé les outils que nous utilisons. Personnellement, l'équipe d'Infocom qui a créé Zork (la première version) suscite mon admiration. C'est technologiquement complètement dépassé, mais c'était à l'époque un moyen de nous évader du monde qui nous entoure. On a essayè d'apporter un peu de ce feeling dans Myst

Rand: Certaines personnes ont d'ailleurs fait la comparaison, au début du développement. Nous avons donc modifié certaines choses.

Robyn: Je n'al jamais joué à un jeu Infocom, si bien que l'influence n'était pas si grande. Rand y a joué un peu plus, mais pas énormément non plus.

Joy : Informatique mise à part, quelles sont les choses qui vous fascinent ?

Rand: Les sciences. J'aime lire des livres de sciences. Je cherche toujours à savoir comment les choses fonctionnent. Je passe mon temps libre à lire des livres de ce type.

Robyn: Je passe aussi beaucoup de mon temps libre à lire de la fiction. J'apprécie notamment les ouvrages du XVIIIe et du XIXe siècle comme ceux d'Alexandre Dumas. J'aime les vieilles histoires comme celles de "L'île au trésor" et toutes celles qui ont cet esprit d'aventure.

Rand: Nos centres d'intérêt ont influencé nos ldées pour le design du jeu. En terme de sciences, il est difficile d'y voir une corrélation directe, mais les mécanismes que l'on rencontre dans Myst s'appuient sur des choses que j'ai lues dans des livres sur les petits éléments scientifiques que j'ai pu y découvrir.

Joy: Quelles sont les choses que vous détestez ?

R&R: Les interviews et les Français. Les interviews françaises sont les pires (rires).

Robyn : Plus sérieusement, nous détestons les gens qui ne sont pas intègres.

Joy: Merci de nous avoir accordé un peu de votre temps précieux. Vous voulez en profiter pour passer un message perso?

Rand: Que les gens soient heureux et vivent dans la llesse et le bonheur tous ensemble (avec la voix de Glinda - Billie Burke - dans "Le Magicien d'Oz").

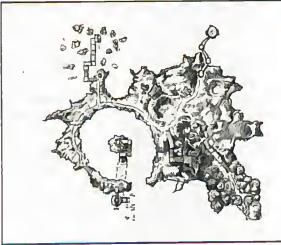
Joy (rires); Mercl.











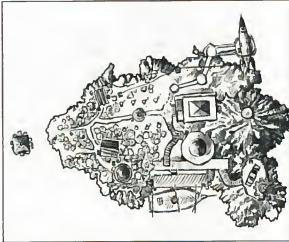
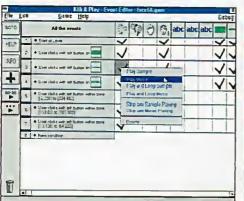


Photo tirée de "Myst: The Official Strategy Guide" (R) Prima Publishing

BANC D'ESSAI

LORD CASQUE NOIR

FAITES V



Le bouton droit ouvre un menu contextuel. Ici, le gestionnaire d'événements.

Bunca Lives And Andrews Andrew

Un jeu de plates-formes réalisé en moins d'une journée.

Les caractéristiques, les chiffres...

Bien que KnP fonctionne sous Windows, il n'en demeure pas moins possible de réaliser un jeu monipulont de nombreux sprites (jusqu'à 50 sans raientissement sur un DX266). Les deux programmeurs ont dû réécrire toutes les routines graphiques de Windows pour en accélérer l'affichage. De plus, ces routines fonctionnent en 16 millions de couleurs (mieux que Wing, les nouvelles routines de Microsoft). Il est possible d'importer des graphismes de tout format, excepté le TIFF. Un petit jeu exécutoble occupe entre 500 et 1,5 Mo. Les fichiers Wove, Midi et FLC sont reconnus, mois pos les AVI. En version de base, le programme inclut une centaine de cliparts, d'images de fond et de sons. Le prix d'une licence autorisant la diffusion de ses propres programmes compilés en Shareware, se situera sous la barre des I 000 francs. Je garde le meilleur pour la fin : Klik'n Play ne sera vendu que 390 francs. Alors, your me croyez maintenant quand

je vous dis que ça va

morcher à donf?

Allez, quitte à me planter complètement (mais franchement, j'en doute), ie prends le pari que le soft que je vous présente au cours de ces quelques lignes va faire un véritable carton dans le monde entier. Si si, dans le monde entier, sur la vie de ma mère que ca marche à donf. Conçu à l'origine par deux programmeurs français (qui n'en sont certes pas à leur coup d'essai), Klik'n Play permet de créer ses propres jeux de la manière la plus simple qui soit.

usque-là, on avait eu droit - les plus anciens s'en souviennent encore - à toutes sortes de langages Basic simplifiés, mais dont les résultats laissaient pas mal à désirer. Seul l'Amos, qui fut certainement le plus abouti de tous, a connu le succès qu'il méritait, les autres se sont vendus tout au plus à une centaine d'exemplaires. Il ne faut pas chercher bien loin pour en trouver la cause. Le simple fait de devoir recourir à un code écrit, aussi élémentaire soit-il, en avait rebuté plus d'un. Nos deux hommes se sont donc penchés sur un langage non plus syntaxique, mais graphique.

Dès lors, rien de plus simple que de créer son propre jeu, jugezen plutôt. Chaque élément de votre projet est considéré comme un objet. Qu'il s'agisse du décor, d'un texte, d'un son, d'un sprite, du score, etc.Le moindre détail est en soi indépendant et possède des propriétés qui lui sont propres.

Ainsi, ce ne sont plus des lignes de code qui définissent l'aspect du jeu, mais la sèrie d'objets que l'on place sur l'ècran qui génère le code. Oui, je sais, ça n'est pas très clair, nous allons donc prendre un exemple concret : un casse-briques. Pour réaliser un jeu de ce genre, vous devez, dans un premier temps, placer un objet en forme de raquette. En cliquant sur le bouton droit de la souris, un menu contextuel apparaît, menu dans lequel vous sélectionnez le mode de déplacement, en l'occurrence droite et gauche (avouez que ça n'est pas très compliqué). Il faut ensuite disposer des briques. Là encore, il suffit de piocher une brique dans la bibliothèque d'objets (ou bien la dessiner soi-même) et de la disposer à l'endroit voulu. En la dupliquant comme il se doit, on obtient un mur. Dernier élément : la boule. Même opération que précédemment, appel du menu contextuel et définition d'un mouvement de rebond. Seulement voilà.

Le mouvement de la voiture pilotée par l'ordinateur est hélas prédéfini. Si Klik'n Play s'avère parfait pour la création d'un jeu pour deux joueurs humains, il montre vite ses limites dans le cas où l'on désire créer un affrontement avec la machine.

il faut
maintenant expliquer à
l'ordinateur comment
tous ces éléments vont interagir entre eux. C'est l'enfance de
l'art! En lançant la fonction de test, la
boule va se déplacer comme vous l'aviez
défini auparavant et chaque objet heurté
va donner naissance à une condition
que l'ordinateur vous demande de spécifier. En gros, si la boule rencontre
l'objet brique, Klik'n Play vous interroge sur le devenir de la brique et de



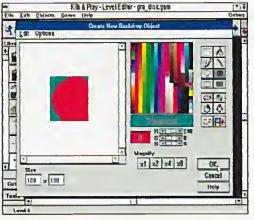
l'ordinateur.

Un jeu Othello. Là encore, il est impossible d'affronter

la balle. En deux clics de souris, vous indiquez que la balle doit rebondir et que la brique doit disparaître. Pour un peu plus de fun, rien ne vous empêche d'y rajouter un bruit quelconque et d'incrémenter l'objet score du joueur 1. Comme toutes les autres briques sont la réplique de la brique de départ, chaque modification effectuée sur l'une affecte les autres. L'ordinateur ne vous posera donc pas la question pour les autres briques et les détruira d'office. Évidemment, l'exemple cité est l'un des plus simples qui soit, mais Klik'n Play permet bien plus que cela. Son système complexe d'évènements autorise toutes sortes d'interactions. Les mouvements propres à certains jeux comme ceux d'un véhicule, d'un héros de jeu

ou un parcours précalculé sont d'ores et déjà prévus avec réglage de tous les paramètres désirés (inertie, acceleration et décélération,

de plates-formes



rebond aléatoire, etc.). Vous pouvez demander à l'ordinateur d'effectuer des calculs sur certaines valeurs en rapport avec d'autres (pour qu'un monstre suive le joueur ou pour multiplier des chiffres dans un jeu éducatif), de planquer des objets et définir ainsi des zones de tests transparentes... Bref, on peut pratiquement tout faire, y compris sauver son jeu en auto-exécutable. Passons donc aux choses que l'on ne peut pas faire. Il reste difficile de créer un soft d'arcade où l'ordinateur joue un rôle conséquent. Les routines de calcul ne sont pas assez évoluées pour cela. On peut tout juste réaliser un Pac-Man en laissant le soin à l'ordinateur de diriger les fantômes, et encore, rien que cette tâche nécessite quelques ruses de "programmation" inhabituelles. On peut également regretter la pauvreté des deux éditeurs graphiques. Mieux vaut créer ses objets dans un programme de dessin pour les importer plus tard. Klik'n Play ne dispose pas non plus de touche "Undo", qui aurait bien solutionné quelques cas désagréables. Et puis l'interface est pénalisée par d'autres petits défauts assez désagréables comme l'impossibilité de zoomer sur le niveau pour avoir une vue d'ensemble ou blen pour dessiner de grandes surfaces sans s'y reprendre à plusieurs fois. Reste que Klik'n Play permet de réaliser de bien belles choses et qu'il demeure accessible à tout un chacun. Ah oui, j'ai juste oublie de vous préciser que Klik'n Play ne fonctionne que sous Windows 3.1 (mais c'est pas grave, c'est juste un détail sans importance, Gloups!).

DISTRIBUTEUR: Ubi Soft 48.18.50.00

L'éditeur graphique ne s'avère pas pratique et peu performant.

Interview de Francois Lionet

(l'un des auteurs).

Joystick: Bonjour! Pouvez-vous nous raconter comment vous en êtes venu à l'informatique ?

François Lionet: Avant toute chose, je tiens à rappeler que je ne suis pas le seul auteur de KnP, le second étant Yves Lamoureux. Yves a d'abord travaillé pour Infogrames, au tout début de sa création, puis a très vite rejoint Ere Informatique (Remi Herbulot, Didier Bouchon...). Je l'ai d'ailleurs rencontré lors du développement de l'Arche du Capitaine Blood dont l'étais chargé de faire l'adaptation sur PC. Il a également réalisé KGB (Cryo). Pour ma part, je suis venu à la pro-grammation par le biais de mon temps libre (NDLR : François faisait en effet des études vétérinaires).

oy: Quel fut ton premier programme commercialise!

F.L.: Driver sur Oric-1 (NDCasqueNoir : Une voiture vue de haut qui se baladait dans un labyrinthe avec un ragtime en musique de fond. L'un des meilleurs jeux Oric). J'ai ensuite développé le STOS (un système d'exploitation et un Basic orienté jeu) qui s'est vendu à plus de 50 exemplaires. Alors, je me suis lance dans l'Amos, 3 pas rancunier le mec!). Heureusement, j'en ai vendu un peu plus : près de 150 000 pour être précis, NDCN : j'ai rien dit !).

y : Puis c'est au tour de Klik'n Play. F. L.: Exact! À l'époque, j'ai contacté Yves pour savoir si le projet l'intèressait et nous avons commencé à travailler sur KnP en janvier 1993.

Mais nous savions qu'un langage comme l'Amos ne pourrait jamais marcher sur PC. On a donc tout repris à zèro pour crèer un langage objet entièrement graphique. Pour cela, nous devions passer par une interface comme Windows. il a donc fallu reprogrammer toutes les routines graphiques pour accélérer l'affi-

oy: D'autres produits suivront Klik'n Play ?

F. L.: Nous prévoyons de sortir régulièrement des bibliothèques d'images, de sprites et une foule d'extensions (NDLR: l'extension pour créer des ieux en réseau est d'ores et déjà prévue). Nous avons également l'intention d'éditer une version pour enfant et une version pro permettant la réa-lisation de bornes interactives. Une version dont Klik'n Play sera un sousensemble, si vous voulez.

loy: Mais vous devez passer le plus clair de votre temps devant un clavier!

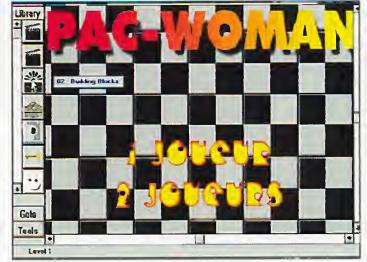
F. L : Qu'est-ce que ça peut te foutre. connard? Non, en fait, j'ai une famille et cela reste ma principale préoccupation.

oy : Un message à passer auprès de nos lecteurs?

F. L.: Oui, je cherche des programmeurs Mac et Windows pour adapter Klik'n Play sur Mac. Yves et moi aimerions donner naissance à une version Mac entièrement compatible Windows. Un jeu fait sur l'une des machines pourra ainsi fonctionner

(NDLR : Si vous êtes un dieu du Mac ou que Windows n'a plusde secrets pour yous, nous yous communiquons l'adresse de François dans la rubrique Mac.)

Un texte apparaît automatiquement sous chaque icône, texte ou objet visé par le pointeur de la souris. Voilà qui se montre fort pratique à l'usage.



En novembre, Joystick pense aux

Gagnez <u>une 3DO</u> sur le 3615 JOYSTICK en participant à notre grand concours thématique sur les chauves.

Cette 3DO vous est offerte par:



Tél: (1) 46.24.33.19 62 bis, avenue Charles de Gaulle 92200 Neuilly sur Seine Metro Sablons



Concours dédié à tous ceux qui n'ont plus un poil sur le caillou, à toutes les têtes de genou, à ce Matthieu sur la tête à qui il n'y a plus qu'un cheveu ah mon Dieu c'que c'est embêtant, à toutes les boules à zéro, à ceux qui s'arrachent les cheveux, à ceux qui ont la raie au milieu, etc.

Gagnez une 3DO et de nombreux autres lots.

3615 JOYSTICH

Notre réputation est en jeux.





LES SORTIES **DU MOIS**

VU À LA FNAC

ET RECOMMANDE PAR JOYSTICK:



SYSTEM SHOCK (ORIGIN) SUR PC-CD TESTÉ DANS JOY N°53

Entrez dans un monde en trois dimensions à l'ambiance peut rassurante. Un jeu d'aventure spatiale à la Doom, bourre de suspense et de trouvailles.



COLONIZATION (MICROPROSE) SUR PC TESTE DANS 10Y N°54

La suite de Civilization est là. Cette foisci, vous allez devoir établir une colonie, jusqu'à l'obtention de son indépendance. Une tache complexe réservée aux amateurs de stratégie.



U.F.O. (MICROPROSE) SUR AMIGA TESTE DANS JOY Nº54

Que diriez-vous de lutter contre l'invasion des extraterrestres ? Yoici l'un des plus beaux jeux de stratégie pour Amiga. Seul inconvénient : sa grande lenteur lorsqu'il y a des sprites partout.



THEME PARK (BULLFROG) SUR AMIGA TESTE DANS JOY N°54

La gestion d'un parc d'attractions n'est pas chose aisée. Placez vos manèges, inventez de nouvelles attractions et rentabilisez votre parc le plus rapidement possible. Un soft genial bien qu'un peu lent.



BURN CYCLE (PHILIPS) SUR CD-I TESTE DANS JOY N°54

Il vous reste deux heures à vivre... Parcourez la ville et dénichez le moyen de sauver votre peau. Une aventure Cyber Punk entre The 7th Guest et Blade Runner, mais en anglais.

Vous pouvez assister, chaque mercredi, à la FNAC Micro (71, boulevard Saint-Germain, Paris Se à une présentation par Joystick de nouveaux jeux sur grand écran. Pour plus d'infos : 3615 JOYSTICK

Feeling d

e but de cette bafouille est de vous faire part du feeling du moment, lorsque le journal est enfin écrit et que les maquettistes essayent de tout faire rentrer dans le nombre de pages requis. Les deux choses sont liées, car vous avez pu remarquer que Joystick s'est épaissi. Il en découle que le feeling. c'est une envie de prendre un bain et d'aller au lit. Voire d'aller au lit et pour le bain, on verra après. Les maquettistes ont encore fait des prouesses ce mois-ci, afin de rendre nos pages pleines d'images improbables et de tests fleuve, les plus attrayantes et les plus intéressantes possible. Justement, vous avez remarqué (allez, je sais bien que vous ne lisez pas cette intro en premier) que les jeux vraiment importants sont traités sur un espace plus que confortable. C'est finalement à l'image du marché qui, de simple jouet, est devenu un média à part entière, s'apprêtant à rivaliser, sur le marché des loisirs à base d'images, avec le cinéma et la télévision. C'est là que j'en viens à la réflexion du jour : la télévision ne rate pas une

occasion de tourner le jeu vidéo en ridicule, ne choisissant, pour illuster le sujet, que les produits les plus caricaturaux. Alors allons-y, nous aussi, de notre mauvaise foi. La télé ne présente que des feuilletons débiles entrecoupés de pubs, et lorsqu'elle fait semblant de réfléchir, c'est pour réunir quelques clones de La Palice autour d'une table, afin d'y débattre de sujets déjà mal définis au départ, sous la houlette d'un Tartuffe endimanché. Le fond du problème, c'est que la génération de ceux qui ont goûté à l'interactivité ne se contente plus du flot d'eau tiède hertzien. C'est d'autant plus stupide, que télé et jeux vidéo sont deux mondes appelés à se rencontrer, l'un étant un moyen de diffusion d'un impact tel que les éditeurs de jeux n'en auront pas de semblables de sitôt, alors que l'autre est capable de fournir des programmes -sans jeu de mot- en quantité industrielle. Bon allez, j'arrête de décoder à plein tube, parce que excepté le côté endimanché, je suis sur la pente savonneuse, là.

MOULINEX

MMAIRE

BURNING MEGARACE POWERSKINGDOM ROAD RASH SHADOW WARRIORS SPACESHUTTLE STAR CONTROL2 VR STALKER AMIGA	124 75 75 72 84 105 99	THEMEPARK UFO CD-I BURN CYCLE CD32 DARKSEED GUARDIAN KID CHAOS SOCCERKID SUPERFROG	128 110 118 84 108 126 124 85	PC ARCADE POOL COLONIZATION DARKSUN II IRON CROSS LODE RUNNER LORDS OF REALMS RED HELL RISE OF THE TRIAD ULT. FOOTBALL	76 88 96 76 104 98 109 100	BLOODNET CYCLEMANIA DESERT STRIKE INFERNO LBA MAD DOG II MAGIC CARPET PGA TOUR GOLF POLICE QUEST IV SAM ET MAX	116 114 94 78 56 126 64 120 134
	77						
BLOBBY PINKIE	86 95	TOP GEAR 2 UNIVERSE	94 86	PC CD-ROM ARMORED FIST	70	THE COMPLETE CHESS SYSTEM	109

DEOTEST

Adventure



On parlait souvent de Frederick Raynal comme du créateur d'Alone in the Dark I. Désormais, lui et son équipe d'Adeline Software seront connus pour avoir réalisé LBA, un jeu d'aventure/action qui fera date.



MOULINEX

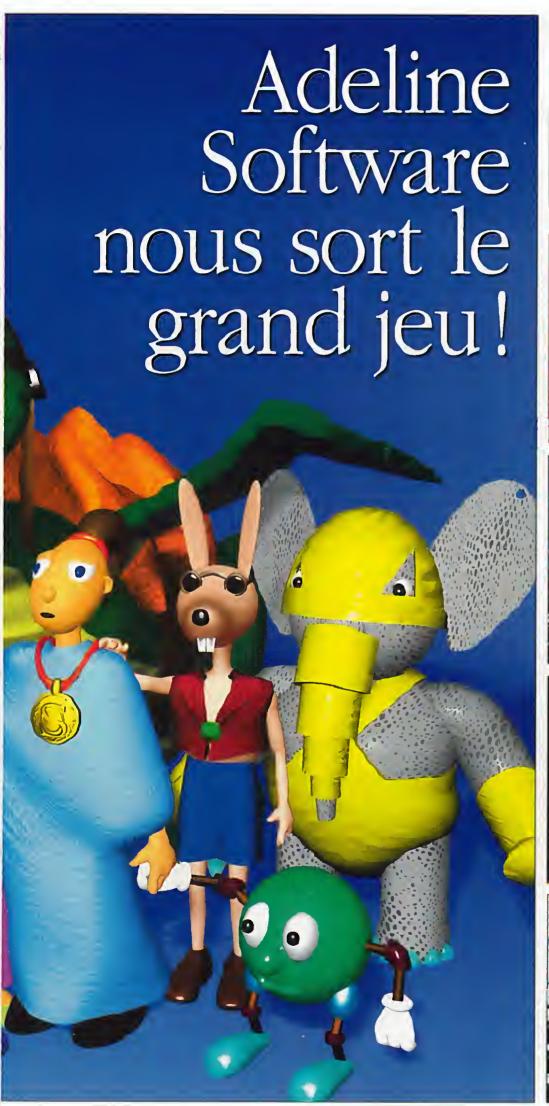
l était une fois un petit personnage qui s'appelait Twinsen. Il vivait tranquillement sur sa planète, la planète Twinsun, en compagnie de sa fiancèe Zoé. Certains auraient pu trouver cette planète un peu trop petite ou un peu trop éloignée du centre de la galaxie, mais ses habitants étaient heureux. Une chaîne de montagnes située à l'équateur séparait ce monde en deux. Au nord, on beneficiait d'un climat très chaud, et au sud, il faisait plus frais. Si un terrien avait visité cette planète, il n'aurait pas manque de trouver une ressemblance entre ses habitants et certaines formes de vies terriennes. Certes, les Bouboules étaient un peu étranges, avec leur gros corps sphérique et leur manie de se mettre un petit chapeau pointu sur la tête, ce qui les faisait ressembler à des jouets mali-

cieux, mais pour le reste, rien que de très classique : les Lapichons ressemblaient somme toute à des lapins, les Grobos auraient pu faire des éléphants très convenables et les Quetchs, la race de Twinsen, n'étaient pas si éloignés que ça des humains. On pourrait m'objecter que les Lapichons et les Grobos avaient la même taille que les Quetchs et qu'ils se tenaient sur leurs pattes de derrière, on pourrait me faire remarquer qu'ils parlaient, mais ce ne sont que des détails. Non, vraiment, je trouve que Twinsun était une gentille petite planète dont les habitants menaient une vie simple, travaillant juste ce qu'il faut pour avoir le temps de se raconter, le soir à la veillée, la légende de la déesse Sendell, qui veillait sur eux. L'histoire aurait pu s'arrêter là, mais hélas, il advint qu'un sombre jour, un tyran



















Twinsun était une gentille planète d

REMARQUE

La 30 isométrique

Dans la représentation de la 3D classique, telle que nous la montre la photographie ou le dessin depuis la Renaissance, les perspectives suivent tautes une ligne de fuite pour se concentrer vers un unique point - le paint de fuite - dont la lacalisatian dépend de l'emplacement de l'abservateur. En 3D isamétrique, appelé également perspective cavalière, la perspective suit un angle de 45°, et il n'existe pas de paint de fuite.

venu d'on ne sait où réduisit la population à l'état d'esclaves et transforma cette démocratie en régime totalitaire. Le Docteur Funfrock -c'était le nom du tyran- fit déporter tous les habitants au sud, là où le climat est moins chaud, et il placarda dans toutes les villes des affiches interdisant à la population de faire allusion à la Légende. Afin que ses ordres soient respectés, il mit en place une armée constituée de clones de chaque espèce, et pour leur permettre de se déplacer plus vite, il plaça un peu partout des téléporteurs. Enfin, pour être sûr que les éventuels résistants soient mis à l'écart des habitants, il construisit une Prison-Asile sur l'île de

Rêve de Quetch

C'est à ce moment-là que nous retrouvons Twinsen, car depuis plusieurs nuits, comme c'est expliqué dans la superbe séquence d'introduction en 3D, notre héros fait des rêves étranges ayant trait à Sendell et à la Légende. Naturellement, tout se sait très vite dans cet état policier, et le Docteur Funfrock a tôt

fait d'emprisonner Twinsen. Lorsque le jeu commence, Twinsen, que vous allez diriger pendant la partie, se retrouve dans l'une des cellules de Citadelle. Dans l'immédiat, le plus pressé est de sortir de Citadelle, mais naturellement, il ne s'agit là que d'un avant-goût de ce qui va vous attendre en cours de partie. Twinsen, en effet, possède un vêtement magique et une bonne dose de courage, mais surtout Twinsen a vu en rêve que les agissements de Funfrock risquent de se solder par la destruction de sa planète. Voilà donc votre quête, il s'agit ni plus ni moins de vaincre Funfrock et de l'empêcher de détruire Twinsun. Mais naturellement, de nombreuses énigmes devront être résolues pour terminer la partie. Pour commencer, il faudra retrouver Zoė, enlevė par les sbires du tyran, et pour cela explorer de nombreuses régions, du nord au sud en passant par les montagnes glacées de l'équateur.

Ce scénario tout basique et tout mignon sert de prétexte à l'un des jeux les plus aboutis du moment. L'équipe de Adeline Software, qui a voulu retrouver avec les techniques actuelles le plaisir que l'on tirait de produits plus anciens, a finalement réussi son coup au-delà de toute espérance. Bien entendu, plaisir et simplicité d'utilisation sont au rendez-vous, mais c'est pourtant un jeu véritablement novateur qui est là, devant nos yeux, ébahis par tant de maîtrise du graphisme, du son, de l'interface et du scénario, et les ingrédients de base sont exploités à la perfection. Mieux encore, aucune faute de goût ne vient malmener ce tout cohérent.

Rêve de Joueur

Première surprise (qui n'est est pas une, si vous nous lisez régulièrement. Et toc!). LBA est en S-VGA, c'est-àdire affiché en 640 x 480, 256 couleurs. Si les chiffres ne vous parlent pas, disons que c'est deux fois plus fin que la majorité des jeux actuels et que le résultat est superbe. Deuxième surprise, le mouvement des personnages est particulièrement fluide, mais nous y reviendrons. Pour le moment, jetons un œil sur le décor. C'est de la 3D isométrique toute simple mais admirez un



AYIEZ ÉCHOUÉ.



ont les habitants menaient un vie simple.

peu ces détails. Tous les objets sont en 3D (voir interview), avec effet de lumières, ombres et couleurs ! le ne vous dis que ça. Bien entendu, une majorité de ces objets permet, si on sait les fouiller, de récupérer des points de vie, de l'argent ou des trefles porte-bonheur. Les trèfles, lorsqu'on les utilise, remettent les points de vie et la magie de Twinsen au maximum. Ils permettent aussi, lorsque Twinsen est capturé, de recommencer la partie en pleine forme à l'entrée du lieu où l'on a échoué. Si l'on n'a plus de trèfles, on peut recharger la sauvegarde, et c'est reparti! En effet, les sauvegardes dans ce jeu sont automatiques, et le scénario a été conçu de façon à ce qu'on ne soit jamais bloqué. Si vraiment on est trop faible, il y a touiours moyen de faire marche arrière et de récupérer quelques points de vie ou des trèfles à l'endroit même où l'on en avait découvert. C'est d'une insolente simplicité. On pourrait se contenter de se balader dans les décors, tellement c'est beau. Mais justement, non. il s'agit d'un jeu alors on n'est pas seul. dans les joooolis décors. Parlons donc des personnages. Réalisés en 3D, ces

derniers sont tout en rondeurs, et qui dit rondeurs dit reflets, ombres, changements de textures. C'est d'une beauté rare. On serait presque tenté de vouloir les attraper du bout des doigts. Euh, admettons que je sois un peu surmené, là. Mais franchement, c'est très beau. Les animations, elles aussi, sont extraordinaires: complexes, rapides, et des lors qu'on dispose d'un 486 DX 50 ou plus, vraiment fluides (dans le cas inverse, c'est toujours aussi rapide mais moins fluide). Heureusement, il est possible de faire coïncider fluidité et capacité de calcul en configurant l'affichage. Il est ainsi possible de ne pas afficher les ombres au sol ou encore de perdre un peu de détail sur les personnages, histoire de gagner en fluidité. Comme dans Alone, les personnages évoluent avec grâce et souplesse. C'est d'autant plus marquant, que Twinsen dispose de plusieurs attitudes qui vont lui permettre de se sortir de diverses situations. En appuyant sur la touche idoine, on peut en effet accéder à ces différents modes. Dans chacun de ces modes, l'appui sur la barre d'espacement déclenche une action particulière.

Au programme: "Normal", "Sportif", "Agressif" et "Discret". Le mode normal est celui de la marche. Twinsen se déplace tranquillement, et lorsqu'on appuie sur la touche d'action, Twinsen saute sur place. En fait, ce mouvement est là pour indiquer au joueur que sa commande a bien été prise en compte. S'il se trouve devant un coffre, une armoire, bref, un réceptacle quelconque, ce mouvement permet de récupérer des objets cachés: points de vie, argent, trèfles, etc.

Rêve en Musique

En présence d'un autre personnage, l'action permet de parler. Et quand je dis parler, c'est vraiment au sens premier du terme puisque, pour peu que l'on soit équipé d'une carte sonore, on peut entendre tous les personnages s'exprimer de vive voix, en français s'il vous plaît! Et pour les autres (sans carte sonore ou partisans du "deux précautions valent mieux qu'une"), il est possible d'afficher le texte à l'écran, en français aussi. Bonne idée, ce dernier apparaît en surimpression de l'image.

REMARQUE

Le but du jeu peut sembler relativement basique, mais la liberté d'action, l'interface, l'ambiance apportée par le graphisme, et la musique sont totalement envoûtants.



LES CINQ PREMIERES MINUTES DE JEU

Afin de vaus aider à progresser dans ce fabuleux univers, voilà un coup de pouce qui devroit vous mettre de plain-pied dans l'oventure.











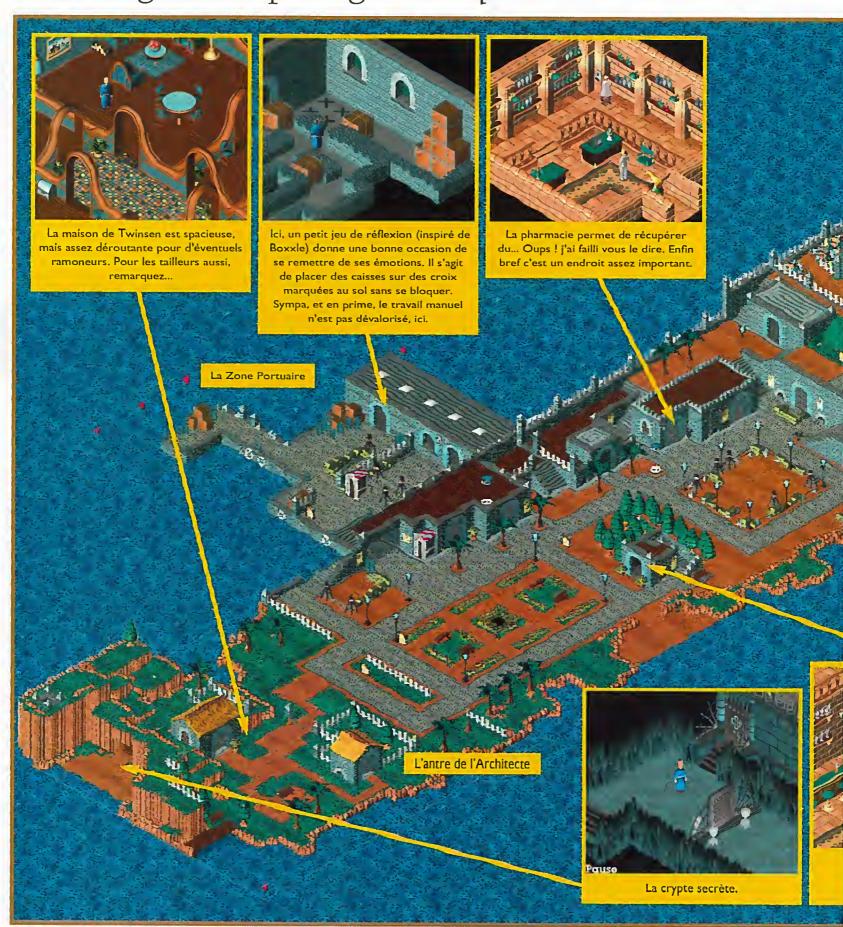




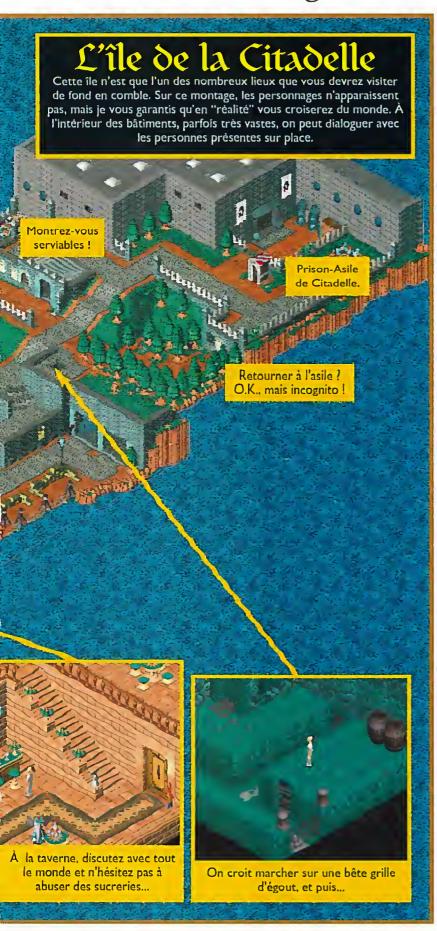


- I Twinsen commence mal. Il est enfermé à Citadelle, un hôpital psychiatrique du docteur Funfrock. Un "infirmier" arrive... il est temps de passer en mode "Agressif"! Après le combat, récupérez ce qui tombe sans tarder. Ce sera valable tout au long du jeu.
- 2 Montez sur le pont roulant, et en route jusqu'en haut des marches.
- 3 Assommez l'infirmier de gauche, puis parlez avec le médecin et assommez-le aussi. Récupérer la clef.
- 4 Demi-tour, descendez les marches, longez l'estrade et passez la porte. Il est grand temps de passez en mode "discret" et d'avancer doucement le long du mur.
- Lorsque le médecin apparaît dans votre champ de vision, foncez sur lui en mode "Sportif" avant qu'il ne rejoigne l'alarme (console avec bouton rouge) et plat ! Bling!
- 5 Entrez dans la première pièce, récupérez vos affaires devant l'armoire où figure une photo, et passez derrière le paravent. Yous voilà habille comme le personnel de l'asile. Yous pouvez maintenant récupérer des points de vie près des autres armoires, y compris à côté.
- 6 Direction l'escalier en empruntant le passage situé à gauche de la console d'appel. Récupérez des bidules au pied des fûts.
- 7 Montez, passez la grille et assommez l'infirmier situé près du bouton rouge avant que le médecin ne l'enjoigne à donner l'alarme. Ceci fait, assommez le médecin pour récupérer la del.
- 8 Passez la porte de droite. Enfin libre 1 la partie ne fait que commencer...

Qu'il s'agisse de passages tranquilles ou de scène d'act



ion, l'ambiance est garantie.





Notons au passage que la police de caractère est lisible et esthétique. Merci Adeline, ce n'est pas toujours le cas et l'on trouve encore, de nos jours, trop de jeux gâchès par la police de caractère du DOS, lisible, certes, mais aussi peu esthétique que le bottin. Je m'aperçois que je vous ai dit que le texte peut être affiché en français. Je le confirme, là n'est pas la question, mais j'ai omis de vous dire qu'il peut l'être aussi en anglais, allemand, espagnol et italien. Côté voix, on a droit (en plus du français, j'insiste), à de l'allemand ou de l'anglais. Même si les intonations des personnages sont un peu "bébé", le résultat est excellent. C'est clair, et en plus, on sent que ce n'est pas le beau-frère de la secrétaire qui a enregistre les voix, mais un pro. Bon plan, on peut, lors de l'installation (ou à tout moment à l'aide du Setup), choisir de garder les fichiers sons sur disque. Ça utilise 35 Mo, mais au moins, on n'attend pas. Dans le cas inverse, on n'attend guère plus, remarquez. Puisqu'on en est à évoquer la bande sonore, sachez que les bruitages sont excellents. C'est vrai que je répète que tout est excellent depuis le début de ce test, mais que voulez-vous, c'est pour vous faire partager mon enthousiasme. Oh, n'allez pas croire que vous entendrez des tirs de laser dignes des recherches de l'Ircam ou du GRM, mais le son colle bien à l'action, et par exemple, le fait d'entendre des sons différents suivant le type de sol sur lequel on se déplace est l'un de ces petits détails qui change tout. La musique, qui est moitié sur CD et moitié générée par les cartes courantes du marché, est elle aussi soignée et de bon goût. Qu'il s'agisse de passages tranquilles ou de scènes d'actions, l'ambiance est garantie.

Flûte! D'avoir parlé de scènes d'actions me rappelle subitement que je n'avais pas terminé de vous énumérer les actions possibles ! Donc, après le mode "normal", le mode 'sportif". Dans ce mode, Twinsen sautille sur place en soufflant bruyamment. Lorsqu'il se déplace, il court (le mouvement est assez amusant), et en appuyant sur la touche "Action", il saute. Ce mode est très pratique pour passer en force, par exemple, devant ces balourds de soldats. Le mode "Agressif", comme son nom l'indique, sert à flanquer une raclée aux sbires de Funfrock. Lorsqu'il est dans cet "état", Twinsen roule des épaules et grogne ; pas le moment de lui marcher sur les pieds ! Deux possibilités pour se battre : utiliser le système automatique, et dans ce cas, l'appui sur "espace" déclenche coups de poing et de pied au mieux ; ou bien se risquer au mode "manuel".

Rêve d'Action

Ce dernier permet de choisir ses coups en combinant barre d'espacement et flèches du clavier. Enfin, le mode "discret" offre l'opportunité de se passer de combattre ou de fuire dans de nombreux cas. Dans ce mode, Twinsen avance sur la pointe des pieds accompagné par des pizzicati de contrebasse, comme dans les dessins animés. L'action correspondant à ce mode consiste, pour Twinsen, à se baisser discrètement. Pratique pour se planquer derrière un fauteuil, lorsqu'on est dérangé chez soi (mine de rien, je vous ai donné un indice, là). Dans tous les cas, on peut aussi se défendre à l'aide de la balle magique qui neutralise à distance les adversaires. À noter qu'il faut pour cela trouver la balle en

Un des jeux les plus aboutis du moment.











L'inventaire permet de savoir ce que porte Twinsen. Les objets y sont animés. Pour utiliser un objet, il suffit de le valider dans ce menu. question, et donc que le début de partie se fait sans le concours de cet accessoire fort pratique. Les différents écrans d'attitude informent également le joueur de l'état de Twinsen: points de vie, argent, clef, magie et trèfles. Clef? Ben oui, il ne suffit pas de se promener dans ce jeu, mais rassurez-vous, il ne s'agit pas non plus ici de passer son temps à rechercher des clefs de formes et couleurs diverses. Lorsqu'on trouve une clef, la porte qui va avec n'est pas loin. Une fois de plus, tout est fait pour faciliter la vie du joueur.

Rêve en Cinémascope

La partie consiste donc à se balader, à parler avec les personnages de rencontre et, au fur et à mesure que l'on obtient des informations, agir en conséquence. Comme dans les jeux d'action classique, il faut parfois se déplacer dans des lieux piégés comportant des trappes, ou traverser des pièces parcourues de boules de feu, de monstres, etc. Pas de plan pour se repérer dans ces lieux (c'est inutile), mais le territoire extérieur explorable étant assez vaste, on dispose d'une carte 3D très pratique sur laquelle s'inscrivent, sous la forme d'une grosse flèche rouge, les endroits à visiter. Cette carte est dans l'inventaire, ainsi que d'autres objets que l'on trouve en cours de partie. Histoire de donner un peu de punch à la présentation 3D isométrique, on peut, à tout moment dans le jeu, zoomer sur





Twinsen. C'est parfois utile lorsqu'un mouvement particulièrement complexe doit être envisagé. Ce zoom (en réalité l'image affichée en 320 x 200) participe également à la présentation générale si l'option "zoom dynamique" a été sélectionnée. Dans ce cas, lorsque le joueur vient d'effectuer une action particulière ou rencontrer un personnage clef, le logiciel zoome de lui-même pendant un court instant non interactif. Ça, c'est juste en guise de hors-d'œuvre, parce qu'en ce qui concerne les scènes cinématiques, il y a de quoi être comblé avec LBA. Réalisées pour la plupart sur Silicon Graphics, ces dernières, en 3D, sont de toute beauté et assez longues en général. On y voit souvent Twinsen et d'autres personnages évoluer dans des

décors merveilleux, et surtout, l'humour est souvent au rendez-vous. Ouf! Voilà qui clôt ce test fleuve, ce qui va enfin me permettre de retrouver Twinsen et sa drôle d'aventure. Je vous enjoins à en faire autant, vous ne le regretterez pas!

EDITEUR : Electronic arts • DÉVELOPPEUR : Delphine (I) 43.59.47.47. • NOTICE : V.F. • NOMBRE DE JOUEUR : I • CONFIG. RECOMMANDE : 486 DX 33 • PRÉVU SUR DISQUETTE POUR DECEMBRE.

de ne pas succomber au charme de LBA, aussi rafraîchissant qu'un jeu du début de la micro, mais réalisé avec les techniques de demain!

TECHNIQUE SO INTERET SS

Les personnages

La rencontre avec 200 et quelques personnages ne se fera pas sans heurts. Voilà un mode d'emploi qui devrait vous éviter quelques disconvenues.









En cours de jeu, Twinsen pourra emprunter de nombreux véhicules. Du plus évident au plus saugrenu, voici quelques-uns de ces moyens de transport. Attention, les engins à moteur nécessitent du carburant (à savoir, de la mélasse).







Interview Express

Coup de fil à Frederick Raynal, créateur de LBA.

Joystick: Pour creer LBA, tu t'es dis, voilà ce que je veux faire, et tu as bossé ensuite ou bien tu as construit le jeu en fonction des outils dont tu disposais?

Fredérick Raynal: Non, non, non! On a vraiment tout fait en partant de zéro. De toute façon, à notre départ d'Infogrames, nous avons tout laissé sur place. Lorsque Adeline a commence, nous ne disposions même pas de machines. Dès le début, nous avons décidé de faire un ieu en S-VGA 640 x 480, alors il a faliu créer de nouveaux outils et écrire les routines exploitant le mode protégé du microprocesseur (ce mode permet d'exploiter la mémoire au-delà des 640 Ko alloués par le DOS).

joy: Queis outiis ?

F.R.: En tout, on a dû en programmer une dizaine, comme Doumap, qui permet la création du monde 3D isométrique par collage successif de modules, Animit, qui récupère des fichiers 3D afin de les animer, ou Volume, servant à passer les objets 3D en 2D.

Joy: En 2D ? Le jeu est en 3D isométrique, pourtant?

F.R.: C'est plus compliqué que ça, en fait. Les éléments décoratifs ont été modélisés en 3D, mais en final, ils apparaissent dans le jeu sous forme de dessins bitmap. Dans le cas d'un pot de fleur posé dans un coin de mur, par exemple, rien ne sert de garder en mémoire un cube à six faces lorsqu'un dessin suffit. En revanche, les personnages, eux, sont en vraie 3D.

Joy: Combien de personnages peut-on rencontrer dans LBA ?

F.R.: Environ 200, dont 151 avec lesquels on peut parler.

Chaque personnage est un seul objet 3D articulé constitué de 250 polygones.

Joy: À propos de 3D justement, quels logiciels ont été utilisés ?

F.R.: En plus des outils maison, on a utilisé 3D Studio de Autodesk sur PC et les logiciels de Softimage sur Silicon

Joy: Pourquoi utiliser ces deux outils à la fois?

F.R.: On s'est servi de 3DS pour modéliser des objets 3D, mais en ce qui concerne la réalisation de scènes 3D animées, il est certain que la Silicon Graphics offre beaucoup plus de possibilitės.

Joy: Le système de sauvegardes est assez étrange. Pourquoi avoir fait ce choix ? F.R.: Je ne suis pas d'accord sur l'étrangeté. La gestion des sauvegardes qui permet de recopier une partie en cours sous un autre nom semble perturber tout le monde, mais en fait, on peut totalement se passer de cette option. Le jeu a été voulu aussi simple d'emploi qu'un produit sur console. Normalement, on entre son nom en début de partie, et c'est tout! La sauvegarde est automatique et on n'a pas besoin de recharger une partie ancienne, quelle que soit la situation dans laquelle on se trouve. Dans LBA, il faut parfois réfléchir intensément, mais on n'est jamais

Joy: C'est important pour toi, cette souplesse de jeu ?

F.R.; Oui, c'est même primordial. l'ai voulu que LBA reprenne un peu l'esprit de Alien 8, auquel je jouais sur Oric. J'aime les jeux dans lesquels on peut flåner, profiter du paysage et souffler un peu, sans qu'une horde d'adversaires te tombe dessus sans raison. Dans le même état d'esprit, c'est pour cela que LBA dispose d'une fin particulièrement soignée.

Joy: Contrairement à ce que nous annoncions dans le numéro 51, il n'est pas possible de piloter les divers engins rencontrés dans le jeu. Pourquoi? F.R.: Nous n'avions plus le temps de le faire correctement, ce qui nous aurait obligé à traiter ces scènes en mode 320 x 200. On a préféré se réserver pour

Joy: Sapristi! LBA 2! Je...

LBA 2.

F.R.: Pour devancer ta guestion, LBA 2 sera vraiment complètement différent de ce premier volet de par son scénario bien entendu, mais aussi dans la conception. Je dirais simplement qu'on y sera plus souvent à l'extérieur. Quant au reste, disons que ce n'est pas encore à l'ordre du jour...



Joy; J'ai remarqué dans i'une des malsons (rue du Pied-Bot, pour être précis), un poste de télévision qui permet, lorsqu'on l'actionne, de revoir toutes scènes cinématiques déjà découvertes. Il y a d'autres surprises du genre, dans le jeu ? F.R.: Oui...

Nous n'en saurons pas plus sur d'éventuels endroits secrets ni sur LBA 2. Fred a raison, chaque chose en son temps et le vôtre sera bien rempli dans les semaines à venir, avec LBA 1.



COMPAQ

Magic Carpet



Aux frontières

de l'impossible

Difficile
de trouver
les mots
justes pour
décrire précisément
le dernier jeu de Bullfrog.
Fantastique, extraordinaire,
inouï...? Tous les superlatifs
paraissent insignifiants tant l'exploit
est de taille.
Une technique d'animation époustor

Une technique d'animation époustouflante au service d'un monde rempli de poésie, telle pourrait être la définition de Magic Carpet. Un soft révolutionnaire.

LORD CARPET NOIR

lus de trois années de programmation acharnée auront èté nécessaires à Glen Corpes et Sean Cooper pour mettre au point le moteur 3D le plus impressionnant du moment. Au départ du projet, leur but était simplement de créer un simulateur de vol dans lequel le joueur n'aurait pas eu à se soucier de dizaines d'instruments. Certes, Magic Carpet s'en éloigne un peu, mais l'on retrouve quelques bribes de ces desiderata. Le simple fait de voler procure un plaisir immense et le scénario à la Populous rend le jeu dévorant. Et puis, parce que beaucoup de concepteurs s'arrêtent là où leur travail aurait dû continuer (prenons l'exemple de Megarace, beau mais assez inintéressant, ou

celui de Comanche trop répétitif), Bullfrog a soigné le moindre détail de son jeu pour qu'à aucun moment l'on ne puisse dire : "Qu'est-ce que c'est beau, mais qu'est-ce que c'est chiant!"

Manne y soit qui mal y pense

Nous sommes à l'aube des temps, perdus au plus profond de l'univers. Les hommes sont à la recherche d'un astre nouveau. un lieu où l'énergie serait immensément puissante. Ce lieu, ils finissent par le trouver, et les premiers pionniers ne tardent pas à s'installer. Le rayonnement intense est produit par la manne, une nourriture miraculeuse envoyée directement par les dieux. Mais l'esprit destructeur et la soif de pouvoir des hommes ne tardent pas à bouleverser cette organisation des choses. À force de vouloir séparer la manne de la nature, la terre finit par devenir totalement stérile, obligeant les sorciers à tenter de produire la substance divine par des moyens détournés. C'est alors que les expériences dégénèrent. Les magiciens commencent à s'entretuer par le biais d'incroyables créatures issues de leur

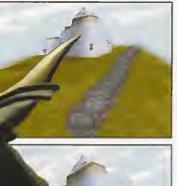
pure imagination, jusqu'à ce qu'elles échappent à tout contrôle. Pris de panique, un sorcier dément met au point un sort devant les éliminer de la surface de la Terre. Hélas, le sortilège est d'une puissance incalculable et déclenche un gigantesque séisme dans lequel périt l'insensé personnage. En tant qu'apprenti du mage imbécile, vous avez la charge de rétablir la paix sur le royaume en éliminant les monstres et en détruisant les sorciers ennemis.

Une ambiance magique

Inspiré de légendes perses, Magic Carpet baigne dans une ambiance magique. Le style de graphisme, les musiques orientales, tout a été dessiné et conçu dans la douceur, dans un nuage de chaleur. C'est peut-être un peu con ce que je dis, mais c'est pourtant la sensation que cela procure. Un havre de paix où la violence paraît inexistante. Peut-on parler en effet de violence lorsque l'on combat pour la noble cause? Quoi qu'il arrive, là n'est pas le but principal du jeu. Bien loin de moi l'idée d'un Comanche où la gachette du joystick







remplace votre cervelle. Ici, c'est de stratégie dont il faut faire preuve. Vous vous souvenez de Populous ? Eh bien, c'est un peu pareil, mais en trois dimensions. Vous évoluez aux commandes de votre tapis volant et devez reprendre possession de l'ensemble des terres. Pour parvenir à remplir la mission, vous disposez de divers pouvoirs acquis à différents endroits du jeu. À l'instar du jeu suscité, vous pouvez modifier le relief, jeter des sorts à vos voisins, leur déclarer la guerre, l'essentiel restant de gérer au mieux sa réserve d'énergie et son potentiel de magie.

L'énergie de la planète sur laquelle vous vous trouvez provient de la manne, sorte de boule d'énergie de couleur or. En utilisant l'un de vos pouvoirs, vous devez convertir ces boules avec la couleur qui vous importe, vos ennemis faisant de même. Ces boules peintes



gie, laquelle vous est

sorts. Chaque joueur possède un château. Pour gagner, vous devez soit éliminer l'ensemble des joueurs, soit convertir le drapeau de toutes les habitations à votre effigie. Un joueur pouvant reconstruire immédiatement une forteresse, il est plus efficace de s'attaquer directement à lui. Mais c'est aussi près de son château qu'il est le mieux défendu. Vous devez donc user de moyens détournés comme lui couper les vivres en détruisant son ou ses ballons, convertir ses mannes à votre couleur, l'attirer chez vous ou rediriger l'attaque d'un monstre vers ses installations (en se planquant derrière, le monstre va forcément taper dans les murs du château). Heureusement, les pouvoirs assimilés lors d'une partie sont

maintenus dans la partie suivante, jusqu'à

ce que vous soyez parvenu au dernier

indispensable pour lancer vos différents



niveau : le cinquantième. Autant vous dire qu'il vous faudra pas mal de semaines avant d'en arriver à ce stade.

Si les premiers stages sont d'une simplicité enfantine, les suivants sont plus que redoutables. L'ordinateur agit avec intelligence et vous serez étonné de voir à quel point cette gestion a été poussée. À titre d'exemple, si un joueur vient vous attaquer alors que vous êtes aux prises avec une chenille, il vous aidera au lieu de vous détruire, ou au contraire profitera d'une position de faiblesse pour vous achever. Ça n'est peut-être qu'un exemple insignifiant, mais c'est à tous les niveaux comme ça. De même, Magic Carpet tient compte de phénomènes physiques : les incendies se propagent et se consument, la végétation ne pousse que là où elle le peut, les courants d'air transportent les sons, les objets dévalent les pentes... On retrouve ce souci de bien faire jusque dans le moindre recoin. Qui peut le plus, peut le super plus, Bullfrog a même inclus à son soft une fonction de vue en stéréo (lunette rouge et bleue ou stéréogramme) et la possibilité de passer en SVGA sur Pentium. Eh oui, car le jeu contient des routines

spéciales pour le dernier processeur d'intel. Hélas, le SVGA se montre ultra lent et nécessite quelque 16 Mo (du moins, dans cette version presque finale).

Il faut le voir pour le croire

Puisque nous en sommes à parler de l'animation, parlons-en, d'autant qu'il y a pas mal à dire. Bien que l'on pourrait en résumer l'essentiel en un seul mot - hallucinant -, je vais tâcher de vous décrire ce que l'on voit à l'écran. Reprenons pour cela la comparaison avec Comanche puisque tout le monde, ou presque, connaît ce soft. Les textures sont juste mille fois plus belles dans





Magic Carpet. Les couleurs réalistes, les formes naturelles, l'effet de brouillard... tout est plus joli. Vient ensuite l'animation. Elle va en faveur de Comanche au niveau de la rapidité. En contrepartie, le nombre d'obiets et la définition de l'écran sont sans aucune discussion possible en faveur de Carpet la folle. Mais LA différence avec un grand LA comme TRALALALAïtou, c'est le terraforming en temp réel. C'est-à-dire que tout ce que vous voyez à l'écran n'est pas figé comme dans tous les autres jeux de 3D et que l'on peut modifier l'aspect et la forme du sol en pleine action. De même que, lorsque vous déclenchez un tremblement de terre dans Populous, vous voyez désormais une faille s'ouvrir devant vous avec, qui plus est, des morphings de textures nécessaires au maintien de réalisme (étirement de la croûte terrestre, apparition de la roche). La faille continue même de progresser pendant que vous vous déplacez. C'est bien simple, c'est complètement fou. Ayant programmé un tant soit peu dans ma tendre jeunesse, jamais je n'aurais pensé qu'une telle chose soit possible sur un 486, même à 66 MHz! Du délire à l'état pur. Il y a des fois tellement de chose à l'écran qu'un soft comme Doom, pourtant réputé pour son moteur 3D, est à hurler de rire en confrontation. Et puis pour le coup, c'est largement plus intéressant.

Comme je vous le disais, tout est en mouvement. L'eau bouge et l'image des éléments qui s'y reflètent se déforme. Un tir percutant une étendue d'herbe entame légèrement la surface et calcine la partie verte. Le feu d'une forêt provoque un effet de déformation translucide. Un impact dans la flotte entraîne la formation d'une onde. Les projectiles incandescents des volcans enflamment ce qu'ils touchent. L'énumération pourrait être longue, tant les capacités du produit sont immenses.

Le moteur s'occupant de la gestion des bruitages fait preuve d'un soin de programmation équivalent. Pour peu que I'on dispose d'une carte genre AWE32, c'est l'extase totale. Le clapotement des vagues, le froissement des feuilles, on entend même les gens chuchoter, si l'on s'approche suffisamment d'eux (ce n'est pas une blague)! Tiens, ça me fait penser à Myst pour les bruitages. Une référence, non ? Idem pour la musique sortie tout droit des contes des "Mille et Une Nuits". Des mélodies enchanteresses qui vous bercent et vous laissent rêver à de nouveaux horizons. Que dire de plus, sinon que tout est quasiment parfait ?

C'est la première arme que vous trouverez. Moyennement efficace, elle permet de détrulre très facilement les oiseaux et les premièrs monstres. Elle possède l'avantage de ne pas consommer trop d'ènergie.

Le plus Important de vos pouvoirs : le flux énergétique. Il permet de colorier la manne de votre couleur et de prendre possession d'une habitation neutre ou adverse. Un édifice vous appartient lorsqu'il arbore votre drapeau.

Vous devez Impérativement posséder votre propre château. Il n'existe a priori aucune limite quant à sa taille, si ce n'est un nombre de ballons visiblement restreint à trois. Ces derniers sont automatiquement conçus lors de l'extension du château.

À l'instar de Populous, vous pouvez déclencher un tremblement de terre, et plus exactement la formation d'une immense faille se propageant sur toute la longueur de l'île.

Moins radical que la faille sismique, ce pouvoir creuse un immense cratère dans le sol. Un excellent moyen pour vous débarrasser d'un château concurrent, d'une armée toute entière ou d'un gros vers bien pourri.

Une véritable bombe Incendiaire. L'effet produit est véritablement impressionnant. Vos antagonistes disparaissent dans une multitude d'explosions rougeâtres. Très très efficace contre les êtres vivants et consomme peu d'ènergie.

Magie, magie, la















Vue du tapis. Indispensable, car le jeu ne stoppe pas lorsque l'on passe en mode "carte". De même, le tapis fonce droit devant sans qu'il solt possible de le diriger. Il faut donc faire vite pour repasser en vue plein écran.

Les châteaux des adver saires.

Le château de Lord Casque Noir (vous avez vu la supériorité, un peu ?).

La montgolfière de Lord Casque Noir (chaque joueur n'aperçoit que sa montgolfière).

Les endroits encerciés par des menhirs renferment souvent des surprises magiques.

Les points rouges indiquent la présence d'une amphore. Il faut vite vous en emparer afin de profiter du sort qu'elle contient.

 Les points noirs représentent les monstres et les personnages ennemis ou neutres.

Les points de couleurs clignotants signalent la présence de manne. La couleur correspond à celle de l'appartenance de la manne.

nouvelle façon de tout casser!





- Le cœur transforme votre énergie en points de vie. Une cure de jouvence qui, si l'on en abuse, retire toute virulence aux autres pouvoirs. Pratique lors d'un combat, à condition de vous éloigner un peu pour reconstituer la réserve de manne.
- Éloignement des ennemis pendant un laps de temps. Inconvénient : forte consommation d'énergie. Avantage : permet d'aller vous enquérir d'un objet sans pour autant déclarer la guerre.
- Le bouclier vous rend invisible. Bien entendu, cette immunité ne dure qu'un court Instant, mais assez longtemps pour sauver votre peau en mauvalse posture.
- B Quoi de plus rigolo que de s'attaquer à un adversaire sans que lui ne puisse vous voir. C'est exactement l'occasion qui vous est offerte par ce pouvoir d'Invisibilité. Une option géniale lorsque l'on joue en réseau.
- Privilégie la mutation de la manne par rapport à celle des habitations (enfin, je crois, car ce n'est pas très flagrant).
- Très appréciable lors d'une partie multi-joueur. Ce pouvoir vous permet de pomper l'énergie d'un adversaire. C'est-à-dire que plus vous iul tirerez dessus, plus votre réserve augmentera, et plus la sienne diminuera. Bilan : Il sera pratiquement immobilisé et vous pourrez lui pêter la tronche à bout portant. Ils ont vraiment pensé à tout, les bougres.
- "L'œii de Moscou". Vous permet de localiser les Magic Carpet invisible.
 - Ce pouvoir vous dote de la plus célèbre des inventions du cinéma de science-fiction : la téléportation. Ainsi, vous pouvez instantanément retourner à votre château afin d'en défendre les murs, puis repartir aussi sec là où vous étiez.
- 22 C'est très exactement l'effet inverse du pouvoir n° 3.
 - Ce sort assez étrange détruit, ou du moins, essaye de détruire tout ce qui se trouve autour de vous. Le problème, c'est qu'il le fait avec un temps de retard de trois ou quatre secondes, ce qui vous laisse le temps de vous en prendre quelques-unes. De plus, il demeure assez peu puissant en comparaison avec d'autres sorts.
 - Identique à la boule de feux (n°1) dans la nature du sort. Seule variation : le tir est désormais répétitif et terriblement rapide. Un bon point pour ceux qui souffrent de crampes de l'index ,par exemple.



Le volcan entraîne une réaction en chaîne.
Outre le fait qu'il détruit tout ce qui se trouve sur la surface d'où Il jaillit, l'éruption qu'il déclenche brûle les insectes et tapls les survolant.



Bien que moyennement performants, les éclairs, de par leur rapidité foudroyante, permettent d'atteindre pas mal d'ennemis d'un seul coup.



Idéal pour se débarrasser d'une nuée d'abeilles, par exemple. La boule d'énergle monte lentement dans le ciel, suite à quol elle arrose les belligérantes d'une sèrie d'arcs électriques.



Têtes de mort I L'attaque d'un adversalre par une armée de soldats s'avère être une opération fort stratégique.
L'utilisation de ce pouvoir matérialise un cercle de feu enfantant l'apparition de combattants. Attention, car cela ampute lourdement votre réserve de manne.



L'élimination d'un tapis rival est une tâche ardue. Non pas qu'il faille lul tirer trois milliards de fois dans le lard, mals il n'est pas toujours facile de le viser. Ce sortilège prend les commandes de votre tapis pour suivre la cible à votre place. Une sorte de "locking" somme toute très efficace.



Occasionne un Incendie de passage, impuissant contre les habitations, il s'avère très pratique pour foutre le feu à une forêt ou pour faire griller quelques lopins de terre cultivés.

REMARQUE

Si le jeu détecte la présence d'un Pentium, de nouvelles fonctions sont accessibles comme la haute résolution et une vue stéréographique.







La date de sortie (ça va être dur de tenir jusqu'au 15 novembre I)

Plus on est de fou, moins il y a de riz

Mais un vrai clone de Populous ne serait rien sans la possiblité de jouer à plusieurs. C'est blessipo avec le mode "multijoueur". À deux par câble ou par modem, jusqu'à huit en réseau, Magic Carpet gagne en intérêt lorsque l'on y joue à plusieurs. De par les différents sorts disponibles et les niveaux spécialement étudiés pour un jeu à plusieurs humains, le plaisir n'en est que multiplié par le nombre de participants. De plus, n'importe qui peut débouler à n'importe quel moment de la partie. Bullfrog prévoit d'ailleurs des serveurs BBS sur lesquels il sera possible de jouer à beaucoup plus. Mais ça c'est pas pour tout de suite, et encore moins pour la France. Dans le genre "on n'arrête pas le progrès", une option du soft permet de scanner son propre décor afin de l'importer dans le jeu. On peut alors personnaliser son jeu. Quand je vous dis qu'ils ont pensé à tout chez Bullfrog...

Allez, je vous laisse admirer les images de ce soft merveilleux et rêver jusqu'au 15 novembre, date de sortie du produit.

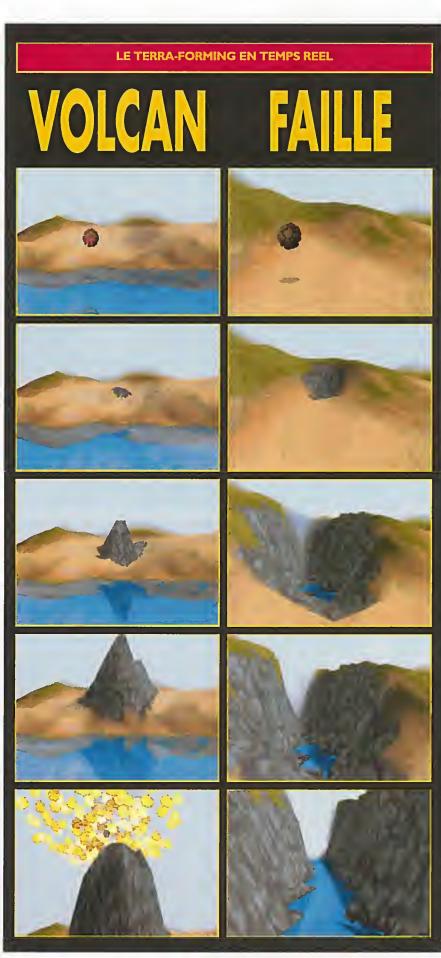
DÉVELOPPEUR : Bullfrog • TELEPHONE : (16) 72. 17. 07. 83. • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts. • NOTICE : VF, de l'joueur (jusqu'à huit joueurs en réseau), configuration minimum: 486 DX 33, prévue sur: PC disquette, Macintosh, Power Mac.

mpossible de ne pas succomber au charme. Réservé aux possesseurs de machines puissantes, Magic Carpet se doit d'acquérir la place qu'il mérite au sein de votre ludotèque. Un soft quasi indispensable!

TECHNIQUE 99

INTERET 88 seul, 93 à plusieurs







Attaque d'un gros vers.
On en vient à bout assez facilement.



Les programmeurs ont même géré les effets de transparence comme en témoigne la fumée translucide.



Admirez les effets de réflexion quasi-parfaits. Bien entendu, les vagues bougent et les reflets aussi. C'est à peine croyable.



Il arrive que vous vous heurtiez à plus gros que vous. Ce château est assez imposant, et le seul moyen d'en venir à bout reste encore de creuser un énorme cratère.



Lors d'un jeu contre l'ordinateur, il est assez rare qu'un adversaire vous attaque sans que vous l'ayez cherché avant. À ce propos, l'ordinateur joue redoutablement bien.



Heureusement, la manne tant convoitée flotte parfaitement bien. Sa couleur or indique qu'elle est encore neutre et n'appartient à personne.

Le plus grand magasin de Micro-Informatique de Paris

Jeux Vidéo

Consoles, logiciels et accessoires.

Micro

Les plus grandes marques.
Une Micro-Assistance.
Les *Initiations* Mac & PC.
Tous les logiciels : jeux, éducatifs,
Bureautique, utilitaires.
Presse et Librairie micro.
Espace simulateurs de vols.

Multimedia

CD-I, CD-ROM, cartes sonores & vidéo, enceintes acoustiques et casques... Espaces de démonstrations.





du 3 au 5 novembre CIS Video Director.

Une table de montage vidéo numerique sur Mac et PC.

du 24 au 26 novembre Les nouvelles Simulations.

Avec les spécialistes de Micro Simulateur, découvrez les dernières nouveautés (matériel et logiciels).

Tous les mercredis à 17h, JOYSTICK présente des nouveaux jeux micro.



71 bd St-Germain - 75005 Paris Tél. : 44 41 31 50 - Fax : 44 41 31 79 ouvert du lundi au samedi, de 10H à 20H



MÉTRO: Cluny-La Sorbonne, ligne 10.

RER: Saint-Michel, ligne B et C.

PARKINGS: Soufflot, Lagrange, St-Germain.

Bus: 24, 47, 63, 86, 87, arrêts Cluny et Dante.

UDÉCIEST

Armored Fist

PC CD-ROM

Demi-échec, ou demi-réussite?

Suite au succès phénoménal connu par Comanche, nous étions nombreux à attendre sa transposition sur chenilles, Armored Fist. Mais si ce demier excelle dans certains domaines, il laisse également entrevoir quelques lacunes...



en voyons, c'est qu'on n'est pas fou, chez Novalogic! À la décharge de cet éditeur américain, il faut dire que lorsque l'on sort un logiciel aussi novateur techniquement que le fut Comanche Maximum Overkill, la tentation est grande d'en réaliser une suite. Le fameux système de représentation tridimensionnelle Voxel Space a fait ses preuves depuis longtemps et installé Novalogic dans le peloton des éditeurs de pointe. Dans le cas qui nous occupe (en tout cas, moi, il m'occupe largement, si vous êtes en train de jouer au badmington en vous coupant les ongles des pieds et en lisant ce test, et dans ce cas seulement, bravo, vous m'avez eu), Novalogic n'est pas tombé dans le piège. Au lieu de nous sortir un Comanche 2, il a préféré transposer l'univers de Comanche autour de blindés. Tank à développer de nouvelles techniques, autant les rentabiliser à fond ! (NDLR : je vous préviens, c'est comme ça jusqu'à la fin. Jeep peut rien, chenille toute responsabilité). C'est ainsi qu'est né le concept d'Armored Fist, la première simulation de char dont beaucoup attendaient la sortie. Voilà votre chance de prendre les contrôles de monstres de métal tels que l'Abram MIA2, le M3 Bradley ou encore leurs pendants russes T-80 et BMP-2. Eh oui, c'est un fait, en fonction de votre sélection, le char y varie. L'Abram et le T-80 sont des blindés lourds, puissants mais moins maniables

et peu rapides, tandis que les seconds

Ce tank a trouvé une astucieuse technique pour échapper à votre courroux : il se cache derrière un arbre!

sont plus légers, dédiés principalement au transport de troupes.

Tank qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir!

On peut légitimement se poser la question de savoir pourquoi cette simulation ne comporte que des véhicules russes et américains, alors même que la guerre froide n'est plus qu'un mauvais souvenir. Pour Novalogic, sans doute désorienté par la perte de l'ennemi héréditaire, la raison en est fort simple : les terroristes, juntes militaires et assassins de tous poils ne peuvent forcément se fournir qu'en armes soviétiques, puisque les États-Unis ne vendent de véhicules militaires qu'aux gentils ! Sacrés Yankees, on ne les changera pas, pour eux ce sera toujours le Monde Libre (eux) contre les autres (les autres) ! Cette parenthèse refermée, voyons donc les









Le nombre de campagnes disponibles. L'aspect réalisme très peaufiné. Les fabuleuses séquences non-interactives.

Le graphisme, parfois fort pixellisé.











Comme toujours, votre plus dangereux ennemi sera l'hélicoptère de combat, particulière ment difficile à ajuster et bourré à craquer de missiles airsol.

La principale innovation qu'apporte AF par rapport à Comanche réside dans cette fumée translucide, ma foi fort réussie, que dégagent les véhicules lorsqu'ils sont touchés.



La carte tactique est l'un des aspects les plus réussis d'AF. Dotée d'un zoom puissant, cette dernière vous permet de tracer avec une grande précision votre plan de vol, pardon, un plan de sol plutôt. Le pilote automatique fera le reste..

VRAI FAUX

Myst ne fonctionne pos sur IBM PSI VRAI

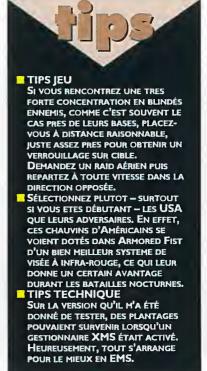
Un grand merci à Cyrille Mathieu qui, grâce à son courrier (merci Cyrille!), tient ò mettre en gorde (c'est cool, merci vieux!) les utilisateurs de Myst (sympo, ce gors-lò!), puiqu'il ne fonctionne pos (le jeu, pas cyrille!) sur PSI et avec lo corte son SoundWave 32 d'Orchid (Cyrille...merci!).

différentes campagnes au sein desquelles vont se colleter ces engins de destruction et de pillage (si, si, j'ai les preuves, le char pille). De ce côté-là, Novalogic a bien fait les choses, puisqu'un nombre de conflits impressionnant est prêt à vous accueillir, et les canons refroidissent! Car la guerre, c'est bien connu, impatiemment le char l'attend! De l'exempire soviétique justement, à l'Asie en passant par le dernier best-seller en date, le Moyen-Orient (c'est Saddam qui va en reprendre une couche), la guerre se déplace partout où vos chenilles peuvent vous mener. Comme si cela ne suffisait pas, un éditeur de scénarios est également présent dans Armored Fist afin de vous permettre d'en confectionner vous-même des supplémentaires. Du tout bon pour ce qui est de la durée de vie ! Cette bonne impression se prolonge largement avec les séquences d'introduction et d'épilogue d'Armored Fist, qui sont tout simplement sublimes.

Avant chaque événement (début d'une mission, abandon de la mission en cours, victoire ou destruction) interviennent ces véritables petits films d'images de synthèse. Entièrement précalculées sur station Silicon Graphics, ces séquences nous sont restituées en VGA, et c'est pourtant beau à mourir.

Les ravages du temps

Ca y est, vous êtes suffisamment en appétit? Vous pouvez maintenant cesser d'inonder vos chaussures neuves de bave, car nous allons à présent aborder la réalisation proprement dite d'Armored Fist. Et là, je vais sans doute vous surprendre, le tableau s'obscurcit quelque peu. Pourtant, le fameux système Voxel Space dont je vous entretenais plus haut est toujours présent, comment ce pourrait-il que ce qui fût hier au sommet ne bénéficie à présent plus du même sentiment? Ben, c'est que justement, beaucoup d'eau a coulé sous les ponts depuis ! La qualité des jeux PC a encore considérablement évolué, et particulièrement dans le domaine de la 3D, depuis la sortie de Comanche. Ce qui nous apparaissait alors comme fabuleux, a aujourd'hui bien du mal à soulever le même enthousiasme. De plus, comme toutes les représentations 3D, le Voxel Space perd beaucoup de son esthétisme au fur et à mesure que l'on s'approche des objets qui composent le décor. Le problème d'une simulation de tank, c'est



que l'on est forcément en permanence bien plus près du sol que ne le sera jamais un hélicoptère. Et du coup, ce qui semblait si fin vu d'en haut se révèle être bien plus grossier sur le plancher des vaches. En conséquence, Armored Fist est graphiquement deux tons en-dessous de ce que l'on attendait, c'est là l'unique déception qu'occasionne ce jeu. Certes, tous les autres éléments sont bien en place pour faire du soft une réussite. Les bruitages digitalisés sont réalistes, et l'animation n'a guère besoin d'être rapide pour simuler le déplacement d'un engin plafonnant à 80 km/h! Mais n'est-il pas un peu illusoire aujourd'hui de s'appuyer sur les qualités intrinsèques d'un jeu pour excuser ses défaillances techniques ? Le niveau actuel des productions PC rend le joueur exigeant, voilà maintenant qu'il lui faut des jeux beaux ET intéressants. Que voulez-vous, la jeunesse ne respecte plus rien! Le passionné de simulation pourra largement trouver en Armored Fist matière à satisfaction, mais je me demande bien dans quelle mesure le grand public suivra... jurado adactum se, cump rimum posset.

EDITEUR: NOVALOGIC • DISTRIBUTEUR: UBI SOFT (I) 48.18.50.00 • CONFIG MINIMALE: 4865X • CONFIG RECOMMANDÉE: 486DX2 • Prévu sur PC Disquettes

ntéressant et complet, Armored Fist ne se montre cependant pas à la hauteur des espoirs fondés en lui.

Road Rash

300



De la baston sur le bitume!

Avec l'arrivée de Road Rash, c'est tout simplement de la meilleure course de motos jamais vue sur micros ou consoles que se dote la 3DO. Un bijou!

PINKY



près avoir vu la version quelconque de Road Rash sur Megadrive, l'amateur de motos possesseur d'une 3DO n'était pas d'un optimisme forcené. Bien que jouissant d'un concept intéressant, cette dernière est bien trop pauvre sur le plan de la réalisation pour figurer dans les annales. Qu'allait donc pouvoir donner un tel logiciel sur un système aussi puissant que la 3DO ? Surpriiise ! Electronic Arts nous sort là de son chapeau une adaptation des plus réussies, digne d'une borne d'arcade d'il y a un ou deux ans ! Par l'odeur alléchés... suivez-moi alors pour une visite guidée de Road Rash. 3, 2, 1, Feu vert!

Vieux motard que jamais

Si c'est bien de courses de motos qu'il s'agit dans Road Rash, sachez tout d'abord que celles-ci sont d'un genre un peu particulier. Ce sont des compétitions illégales auxquelles vous allez prendre part avec ce jeu, bien loin d'un Grand Prix de 500 cc ! Ici, les quinze concurrents qui composent le peloton n'ont qu'une ambition : gagner à tout prix, même si cela signifie distribuer à ses adversaires moults coups de poing, de pied ou même de batte de base-ball ou chaîne en acier! C'est que les récompenses offertes pour la victoire sont assez conséquentes, une pluie d'espèces sonnantes et trébuchantes s'abattant

sur les vainqueurs, ou plutôt les rescapés de l'épreuve. Pour un Hell's Angel en mal de thunes, c'est là une occasion inespérée de regarnir son compte en banque, vous pouvez donc être sûrs que la motivation de chacun sera à son maximum! Dès l'allumage de votre 3DO, c'est pour le joueur le premier choc : une séquence vidéo du meilleur effet vous présente une bande de motards faisant chauffer leurs moteurs, puis lancant leurs machines dans une course endiablée, poursuivis par des voitures de patrouilles de la police dans le plus pur style "Shérif, fais-moi peur !". On connaît à présent les capacités de la 3DO dans le domaine de la vidéo digitalisée, on est donc à peine surpris de constater que ces séquences sont d'une fluidité et d'une rapidité incroyables. Pourtant, on a beau démonter et remonter la 3DO dans tous les sens, c'est une certitude : aucune carte FMV n'est nichée en son sein, mais tout va à une telle vitesse qu'on jurerait le contraire! De plus, ces séquences vidéo ne se contentent pas d'être techniquement très bien faites, elles ont de surcroît été tournées par un réalisateur qui connaît manifestement très bien son métier, car les angles de vue des caméras ainsi que les filtres de couleurs appliqués témoignent d'un grand professionnalisme. Ces séquences sont présentes en introduction bien sûr, mais également avant et au terme de chaque course, variant selon l'issue de cette dernière. Je ne vous en raconterai pas davantage sur

ces véritables petits films, pour ne pas gâcher votre plaisir de les découvrir, mais sachez quand même que certains d'entre eux sont vraiment très rigolos, surtout lorsqu'on a perdu.

La motarde me moto nez

Au terme de cette introduction, vous disais-je donc, avant de m'étendre inconsidérément sur ces dernières — porté par mon enthousiasme — vous accédez enfin aux menus de Road Rash, c'est-

MERCI QUI.

Pour prendre de bons départs, attendez que le compte à rebours arrive à "1", puis, et alors seulement, mettez les gaz. Cela vous permettra déjà d'en griller quelques-uns d'entrée au lieu de prendre un départ catastrophique comme ce serait le cas si vous ne suiviez pas ce conseil.





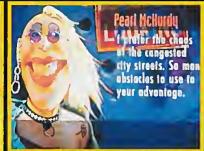












Galerie de portraits

Voici quelques-uns des motards que vous allez affronter tout au long de vos parties de Road Rash. Notez l'exceptionnel talent du graphiste, qui ne se contente pas de faire des dessins magnifiques, mais sait également leur apporter un caractère très particulier.

à-dire que vous vous retrouvez dans la rue. Votre choix se résume alors à deux options : un petit bar sympathique du coin (Der Panzer Klub, salon de thé très en vue chez les septuagénaires), ou le magasin de bécanes (Olley's Skoot-A-Rama). Dieu, que le monde est petit pour un biker! Si vous sélectionnez la seconde option, vous serez alors transporté dans cette véritable caserne d'Ali Baba pour motards qu'est Olley's. Encore une fois, Road Rash se distingue sur ce point par son souci permanent de qualité. En effet au lieu de vous

qualité. En effet, au lieu de vous afficher de bêtes diagrammes des machines dont vous pouvez faire l'acquisition, comme il est d'usage. Monkey Do Productions (les développeurs de cette version) ont préféré modéliser carrèment toutes les motos en 3D. Lorsque vous désirez en examiner une de plus près, la caméra opère sous vos yeux émerveillés un zoom avant, puis tourne autour de l'engin pour venir se stabiliser derrière. Et il en va ainsi pour chacune des quinze

tour au Panzer Klub.

C'est ici que vous pourrez effectuer vos sauvegardes et chargements, écou-

motos, réparties en trois catégories,

que comporte Road Rash! Hélas, pour

l'instant, vous ne diposez pas de suffi-

samment de liquidités pour pouvoir

faire l'acquisition de vos rêves, il ne

vous reste donc plus qu'à aller faire un

ter sur le Juke-Box toutes les musiques du jeu (en tout, ce n'est pas moins de quinze morceaux de trash qui sont disponibles, enregistrés par des groupes aussi célèbres que Therapy? et Soundgarden!), ou encore discuter le bout de gras avec vos futurs adversaires. Détail amusant, les personnages que vous avez envoyé mordre la poussière lors de précédentes courses, s'en souviennent très bien, et tenteront, dès qu'ils en auront l'occasion, de vous rendre la monnaie de votre pièce.

Parler avec les personnes présentes dans le bar vous donne ainsi l'occasion de voir où en sont vos rapports avec vos "collègues", tout en recueillant quelques précieux renseignements sur les aptitudes de chacun. Voilà, vous venez de faire le tour de tout l'environnement de Road Rash, il ne vous

reste plus à présent qu'à aviser cette petite affichette, là-bas, au fond du Klub. C'est ici que vous allez vous inscrire pour votre prochaine course, et donc choisir les décors où vous allez évoluer. Il en existe cinq différents, urbains ou ruraux, et tous se révèlent à l'usage très différents les uns des autres, ce qui est incontestablement un bon point. Bon, d'habitude, c'est là que le joueur commence à déchanter sur 3DO, lorsque se termine l'introduction et que commence le jeu proprement dit. Nous refera-t-on, avec Road Rash, le



Voici le type de dessin que vous aurez l'occasion d'admirer si vous faites un détour par la boutique. Et hop! Quinze animations en images de synthèse, quinze!



Un jeu où les marrons et châtaignes sont aussi distribués en dehors de l'entracte!



un jeu comportant autant de musiques, de surcroît composées par des groupes qui sont loin d'être d'illustres inconnus l'est mal parti...

Axde

coup de Microcosm, Way of the Warrior et consorts? Vous le saurez en lisant le prochain paragraphe...
Autant vous faire une raison tout de

Autant vous faire une raison tout de suite, toutes les claques que vous venez de vous prendre successivement ne sont rien en regard de ce qui vous attend lorsque commence la course. C'est bien simple, Road Rash est tout simplement la course de motos la plus chouette qu'il m'ait jamais été donné de voir, toutes machines confondues. Les décors sont magnifiques et surtout très variés, on peut passer d'une route à trois voies surchargée à une départementale serpentant le long de l'océan, ou encore un lacet en pleine montagne. L'animation, vraiment rapide compte tenu du nombre de sprites en

mouvement, est impeccable. Selon le type d'environnement choisi, diverses animations viendront enrichir le tableau, comme dans la ville où une foule de piétons ne cessent de traverser la route de part en part. Si vous êtes particulièrement de mauvais poil, sachez qu'il est tout à fait possible de les renverser : vous les verrez alors projetés sur le côté, rouler à terre puis s'arrêter, gisants sur le bitume. Mais plus encore que tout cela, c'est l'intelligence même du programme qui surprend le novice. En effet, chacun des sprites, qu'ils soient l'un de vos concurrents, un piéton ou un automobiliste, semble animé d'une raison propre tant son comportement est cohérent. Par exemple, les voitures font des écarts ou freinent pour tenter de vous éviter si vous êtes tombé, et si vous en dépassez une puis freinez quelques centaines de mètres plus loin, vous la verrez bientôt réapparaître, comme si la bécane avait tenu compte de sa position durant tout ce temps! Plus fort encore, il arrive parfois (surtout en ville) qu'à la sortie d'un virage, vous tombiez sur un gigantesque carambolage, les motos, motards et voitures éparpillés un peu partout.

Deux roues valent mieux que quatre tu l'auras

Pourtant, pour une fois, vous n'y êtes pour rien, il faut donc croire que Road Rash gère chacun de ses sprites individuellement, même si ce dernier est très loin de vous, hors de votre champ de vision! Si vous frappez un adversaire durant la course, ce dernier tentera par la suite à tout prix de vous coller une patate à son tour, et s'il dispose d'une arme, vous êtes mal parti... à moins que vous n'arriviez à la lui arracher alors qu'il essaie de vous mettre un coup, tout cela à 200 km/h! Enfin, ultime élément venant renforcer l'aspect réaliste du jeu, il est tout à fait possible de sortir de la route pour évoluer sur les côtés, sur les trottoirs dans les villes, mais également sur les petites collines qui bordent les routes de campagne. Vous verrez alors votre engin bondir, toujours parallèle à la route, le long du relief, comme s'il s'agissait d'une simulation de moto-cross!! Ces petits détails soigneusement fignolés



sont légion dans Road Rash, et indiquent bien à quel point ses concepteurs l'ont voulu irréprochable. En un mot comme en cent, Road Rash enfonce littéralement tout ce qui s'est fait jusque-là en simulation de sport automobile sur 3DO, son acquisition est rigoureusement indispensable si vous êtes l'heureux possesseur d'une 3DO. Un must!

EDITEUR: Electronic Arts • DISTRIBUTEUR: Electronic Arts (16) 72.17.07.83 • NOTICE: YF • NOMBRE DE JOUEURS: 2 joueurs.

on, à ce stade-là, si vous n'avez pas encore compris que Road Rash est Le meilleur jeu (exaequo avec Super Wing Commander [N de Linos : et Shock Wave alors!]. disponible sur 3DO, votre situation est à désespérer!



Et voilà, tout le monde partait dans un parfait esprit sportif, jusqu'à ce que vous ne décidiez d'ouvrir les hostilités l Ce que vous pouvez être haineux!



Au terme de chaque course, une séquence vidéo en forme d'épilogue survient. Ici, j'ai perdu, je ne suis donc pas le petit veinard avec la fille dans les bras, mais plutôt le gars à ses pieds l



MegaRace

3D0

Pas d'améliorations!

PINKY

près le PC CD-Rom, la 3DO est le deuxième standard à accueillir MegaRace. Le jeu avait fait grand bruit lors de sa sortie sur PC, mais s'il en reste parmi vous qui ne connaissent pas encore le hit d'Uptown, sachez qu'il s'agit d'un jeu d'arcade articulé autour d'une course de voitures dans un futur que l'on n'espère pas trop proche, un jeu télévisé ultra-violent sévit sur une chaîne du nom de Virtual World Broadcast Television. Il est proposé aux candidats de prendre place dans un simulateur de voiture en réalité virtuelle. Seulement, vous ne serez pas les seuls à explorer, à bord de votre véhicule, les mondes du MegaRace. Chaque circuit est en effet sous le contrôle d'une bande de voyous au nom naif et bigarré, qui ne voient pas votre intrusion d'un bon ceil. Le but est donc de rallier la ligne d'arrivée le premier, quitte à employer la manière forte et ses lasers. Mais attention, n'oubliez pas que vous êtes à la télévison, s'agirait aussi de faire du 'dimat!





Pour ne pas voir baisser votre courbe d'audience, une seule solution, la tuerie! Comme il se doit pour tout CD-Rom qui se respecte, MegaRace, le jeu, comporte de nombreuses séquences animées précalculées ou filmées qui interviennent entre les phases d'action. Dans l'un ou l'autre des cas, c'est une réussite totale, les scènes en images de synthèse sont de toute beauté et l'acteur choisi pour interpréter le présentateur de l'émission est hilarant (si l'on aime le style "j'en fais des tonnes et des tonnes"). On n'éprouve donc aucun regret à les retrouver identiques à ce qu'elles étaient sur PC.

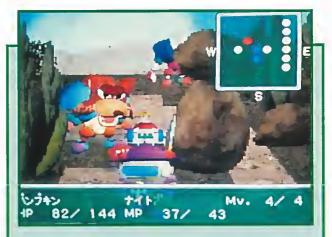
En revanche, on pouvait s'attendre, eu égard aux capacités de la 3DO dans ce domaine, à de nettes améliorations pour ce qui est des courses elles-mêmes. Or, il n'en est rien, on ne voit toujours pas de différences avec l'original. Même l'asphalte des pistes ne comporte pas la moindre texture, ce n'est qu'un ruban uniformément noir! C'est un peu leger, d'autant qu'il faut compter sur cette bécane avec des pointures comme Crash n' Burn ou Road Rash, qui lui sont supérieurs. Dans ce contexte, le vois difficilement comment MegaRace va parvenir à se hisser en tête des ventes de softs 3DO. Et pourtant, il reste un bon jeu!

EDITEUR : Mindscape • TÉLÉPHONE : (16) 99.79.66.48 • NOTICE VO (sous-titres VF)

VU ET DISPO CHEZ JPF IMPORT

egaRace est sympa, mais surclassé par ses concurrents direct sur 3DO.





Powers Kingdom

3D0

Un soft atypique

PINKY

usqu'à présent, on ne peut pas dire que les développeurs japonais nous aient particulièrement gâtés sur 3DO. Un flipper aussi beau qu'imprécis et deux trois bizarreries sans grand intérêt sont tout ce dont nous disposions jusqu'alors en provenance du pays du Soleil Levant. Mais voici que les choses semblent évoluer avec l'arrivée du Powers Kingdom de Panasonic.

Directement inspiré des étranges jeux de rôles japonais que l'on trouve à foison sur Super Nintendo (Ogre Battle, Shining Force...), Powers Kingdom va vous permettre d'incarner un chevalier en quête de trésors. À l'instar des deux softs que je viens de vous citer, chacun des personnages sous votre contrôle (jusqu'à 3) dispose d'un nombre de points d'action variable, répartis entre déplacements et attaques.

Toutefois, PK comporte une innovation de taille: tout est visualisé en 3D, et cela de fort belle manière, qui plus est. Tous les personnages du jeu sont eux aussi réalisés à l'aide d'outils de CAO. Pour combattre les monstres qui ne manqueront pas de tenter de vous barrer la route, vous

pouvez utiliser la force ou la magie, mais hélas, il vous faudra pour cela naviguer au milieu d'une douzaine de menus en japonais! Attention, je n'ai pas dit qu'il était impossible de s'y retrouver, on y parvient tout de même après de nombreuses tentatives. Mais à notre sens, une petite notice explicative en français informant sur le sens de chaque menu aurait été la bienvenue pour éviter de faire subir aux joueurs un tel chemin de croix. Dommage, car Powers Kingdom semblait sympathique. EDITEUR: Panasonic • NOTICE:VO

VIJ ET DISPO CHEZ JPF IMPORT

n jeu original, gâché par l'absence de traduction des idéogrammes à l'écran.





UDÉOTEST

ron Cross



Croix de bois, croix de fer...



C'est la guerre, mais c'est beau !! Rappel historique.

Pas assez de missions. Graphisme des armées ridicule.



Cela faisait longtemps qu'un wargame n'était plus sorti. Plus à la mode? Sans nul doute, ce soft fera renaître le genre.

LÉO DE URLEVAN

e soft commence par une leçon d'histoire. Une voix digitalisée, en anglais malheureusement, explique pendant trois minutes la pénétration de l'armée allemande pendant la seconde guerre mondiale. On nous parle surtout du "blitzkrig", la guerre éclair. Cette technique de combat permit à Hitler d'envahir les pays nécessaires à son espace vital en moins de temps qu'il ne faut à Jean-Marie Le Pen pour exposer ses idées sur l'immigration. C'est vous dire si ce fut rapide. Attention, ceci n'est pas un wargame ordinaire. Le graphisme est très travaillé. Les puristes du genre diront que c'est du superflu. le leur rétorque que c'est du super VGA et que ça gâche rien. Et toc!





Le premier scénario se passe à Sword Beach. Vous pouvez incarner Allemands ou britanniques. Vous devez conquérir un point stratégique en trente minutes. À ce propos, tout est en temps réel, il faut impérativement surveiller toutes ses unités, auquel cas l'ennemi tente une brèche assassine. Le deuxième est beaucoup plus subtil et fait réellement comprendre pourquoi le débarquement du 6 juin 1944 fut si meurtrier. Si vous rassemblez trop vos troupes, l'ennemi n'aura pas de mal à faire converger ses canons et ce sera un désastre. En revanche, si vous les séparez trop, vous aurez beaucoup de mal à faire une avancée terrestre vitale pour gagner la partie. Une seule solution, un appui aérien qui, s'il est bien ajusté, éliminera quelques-unes de ses armes placées très stratégiquement sur des montagnes. En fait, vous le répèterez pas, mais il faut demander l'appui aérien et l'appui d'artillerie à chaque fois que vous le pouvez, le plus tôt possible. Vous économiserez ainsi vos précieuses petites armėes.

Une durée de vie incertaine

Les scénarios sont très riches. Il ne vous suffira pas de faire le ménage sur la carte pour pouvoir gagner la partie! Les enjeux sont beaucoup plus recherchés. Vous devrez défendre une ville ou en attaquer une autre. À ce propos, pour les fanas de démolition, ils seront servis, on a du mal à reconnaître une ville après un affrontement à coups de divisions blindées. Malheureusement, ne sont présentes dans le soft que douze batailles historiques. Cependant, il existe un mode "custom" où vous pouvez choisir une des douze cartes existantes et paramétrer tout ce qui est paramétrable. Devant un aussi beau jeu, tellement maniable, on aimerait voir un éditeur de terrains ou de missions plus





complexes que celui qui existe en mode "custom". Et aucun data-disk n'est prévu! Amateurs du genre, souvenez-vous du "Perfect General" et de sa magnifique disquette de scénarios. De plus, un autre problème se pose : les graphismes des armées sont plus que symboliques. Autour, c'est sûr, c'est beau, mais cela n'y gagne pas vraiment en clarté ; l'infanterie ressemble à des brins de paille bleus ou rouges que l'on aurait disséminés çà et là avec l'aide du vent. Dommage !

GENRE: Plate-forme • EDITEUR: New World Computing • DISTRIBUTEUR: PPS (1) 43.59.47.47 • NOTICE: Anglais, 1 joueur, 386 (486 recommandé), 4 Mo, 10 Mo DD.

e n'est pas tous les jours que sort un wargame. Me risqueraisje en disant que c'est LE wargame de l'année ? Non, mais c'est tout simplement le meilleur depuis "Perfect general".

TECHNIQUE 65 INTERET 70

Arcade Pool

Dix jeux en un

ien que ce jeu ne comporte pas toutes les formes de billards possibles, il est tout de même plus complet que ses prédécesseurs. Le billard est en vue de dessus. Le graphisme est très lisible, mais ce n'est pas là que réside l'intérêt principal de ce type de jeu. C'est sa jouabilité et sa précision qui sont les réels atouts. La prise en main s'avère un peu fastidieuse, mais une fois le maniement de la souris acquis, on se sent investi de la mission de battre les 32 joueurs. Ils ont tous leurs caractéristiques propres. Les premiers jouent réellement mal. En mode "tournoi", on les rencontre les uns après les autres. Mais si vous voulez vous confronter à un champion directement, vous le pouvez. Vos performances seront sauvegardées, ce qui est assez rare. L'autre intérêt de ce soft est qu'il y a dix billards différents. Bien sûr, les 32 joueurs ont leurs caractéristiques propres pour chaque type de jeu. On trouvera le billard anglais à 8 boules, l'américain à 8, 9 ou 15 boules, le speed pool (billard classique qui se joue rapidement), le survivor (8 joueurs). De plus, on trouve un mode "triche" qui permet de placer ses boules comme on le souhaite. Cela peut servir d'entraînement. Un autre point positif pour ce jeu : on peut activer une option permettant de connaître la trajectoire de la boule blanche avant le tir. On s'aperçoit mieux si - dans le cas où l'on veut juste frôler une boule de couleur cette dernière sera touchée ou non. En revanche, cela devient vite le bazar si l'on n'a pas une idée précise du coup que l'on veut faire : un pixel à gauche ou à droite en trop, et la trajectoire varie du tout au tout. Mais le jeu d'origine est un peu comme ça ! Et puis, il est beaucoup plus intéressant de jouer de manière intuitive. Cela peut être une option intéressante pour les débutants. La maniabilité laisse légèrement à désirer, mais l'animation est parfaite et on trouvera un souci de réalisme

impressionnant quant aux trajectoires des boules. Les sons qu'elles émettent quand elles s'entrechoquent sont d'assez bonne qualité, mais la musique est pourrave. Bien sûr, elle pourra être désactivée. On n'est pas passe loin de la catastrophe.

GENRE : Bilard • EDITEUR : Team 17 • NOMBRE DE JOUEURS : De 1 à 8 • NOTICE : VF • PRIX : ISO F







c jeu est très agréable et d'un rapport qualité-prix très raisonnable (150 F). Il apportera à ses utilisateurs une chose qui manque un peu dans les jeux : de la détente.

TECHNIQUE 60 INTERET 70

DREAM GAMES

NOUVEAU : consultez notre catalogue sur votre minitel (2,19 FF min) : 3615 ALL GAMES*DREAM GAMES

NOUVEAU : nous acceptons maintenant également tous les chèques français, s'ils sont émis à l'ordre de JEAN-PIERRE CLAUS, uniquement.

Le premier club francophone d'échanges de jeux par correspondance vous présente ses dernières nouveautés PC :

Arcade pool, Alien legacy, Al-Quadim, Armored fist VF, Chaos engine, Colonization VF, Cool spot, Delta V, Desert strike, Doom 2, Hocus pocus (version complète), Jazz Jack rabbit (version complète), King's quest collection CD-ROM: nos 1,2,3,4,5 et 6, Micromachines, Outpost VF (3.5 et CD-ROM), Overlord VF, Raptor (version complète), Reunion, Space quest collection CD-ROM: nos 1,2,3,4, et 5, Space simulator, Star crusader, System shock 3.5 VF, Theme park VF (3.5 et CD-ROM), Wing commander armada, Zool 2.

Seront disponibles dans le club dès leur sortie: Across the Rhine, Alone in the dark 3, Bioforge CD, Creature shock CD, Dark forces, Dawn patrol, Dragon's Lore CD, Ecstatica CD, Harvester CD, Inferno, Little big adventure CD, Lost eden CD, Magic carpet, Nascar racing, Rise of the robots, Under a killing moon CD, Wing commander 3 CD, Wings of glory et de nombreux autres jeux encore.

L'inscription pour un an coûte 400 FF / 2400 FB. Chaque échange coûte ensuite 55 FF / 300 FB. Lorsque vous vous inscrivez, vous recevez le jeu de votre choix. Ensuite, vous nous le renvoyez au bout d'un mois maximum (mais plus vite, si vous le désirez) afin de l'échanger contre un jeu que vous aurez choisi dans notre liste contenant plus de 100 jeux. Tous nos jeux sont des originaux. Nouveau : chaque mois, vous recevrez gratuitement une sélection de démos et/ou de sharewares que vous trouverez sur notre disquette catalogue.

Inscrivez-vous vite en écrivant à :

DREAM GAMES 11 RUE DUWEZ 7500 TOURNAI BELGIQUE France : Tél : 19 32 69 84 04 10 Belgique : Tél : 069 84 04 10

Pour plus de renseignements, écrivez-nous ou téléphonez pour recevoir gratuitement notre disquette catalogue sur laquelle vous trouverez les listes complètes des jeux, solutions de jeux et sharewares que nous vous proposons.

Les meilleurs sharewares et aux meilleurs prix : cette offre est également valable pour les personnes ne faisant pas partie de notre club.

Prix par disquette : 15 FF / 90 FB si vous commandez de 1 à 4 disquettes. 12 FF / 70 FB si vous commandez de 5 à 9 disquettes.

10 FF / 60 FB si vous commandez 10 disquettes ou plus.

F18 no fly zone: superbe nouvesu shoot'em up sous windows.

Astrofire : superbe shoot'sm up dane la lignée d'Asteroida, côté 80 % dane PC Format.

Depth dwellers 3D: fantsetique nouveau jeu d'action 3D, le premier à pouvoir concurrencer Doom.

Hocus pocus : euperbe jeu de plates-formee d'Apogée, côté 88 % dens Génération 4.

Jazz Jack fabbit : le meilleur jeu de plates-formee exietant sur PC. Epic Magagames.

Mystic towers : fentestique jeu d'ection/sventure dans le style d'Helmdell 2, Apogée.

Niteware 3D : excellent nouveeu jau d'action 3D, du niveau de Wolfelnatsin 3D.

Doom + Raptor (3 disks) : le metlleur jeu d'ectlon de l'ennée + le mellleur shoot'em up, géniei.

Tubular worlds : eublime ehoot'em up, le meilleur eprèe Raptor.

Dr Riptide : superbe nouveau jeu mêlent l'arcade et l'aventure dens un milleu sous-merin.

Game wizard 2.2: incroyeble progremme vous permettent de tricher dans tous vos jeux favoris.

Mac Afee virus scan V117 : dernière vereion du meilleur enti-virus.

Pkzip 2.04g : dernière verelon du plus utilleé des compresesure de donnèss.

Encore plus avantageux : les fabuleux packs Dream Games :

Pack plates-formes: Jazz Jack rabbit + Xergon (Epic) + Hocue pocue + Biomanace + Coemo's cosmic edventure + Duke Nukem 2 + Halloween Harry + Monster bash (Apogée): 75 FF / 450 FB.

Pack shoot'em up: Reptor + Mejor stryker (Apogés) + Overkill + Treffic department 2192 + Zone 88 (Epic) + Tubuler worlds + Aetrofire + Gelectix : 75 FF / 450 FB.

Pack action 3D: WolfsInstein 3D + Spast of destiny + Doom (tD) + Biske Stons silene of gold (Apogés) + Ken's 3D labyrinih (Epic) + Dapth dwellers 3D + Nitemars 3D: 75 FF / 450 FB.

Pack démos : Cryetal dream 2 + Second resilty + Untilled : 50 FF / 300 FB.

Pack windows: Ceelle of the winds + Dare to dream (Epic) + F18 no fly zone + Quadra command + Prairie dog hunt + Super breakout + Chess mate + Winriek : 70 FF / 420 FB.

Pack réflexion : Checkere + Hexxegon (Argos) + Haertline + Brix (Epic) + Oxyd + Peter box + Cyrus 3D chess + Jelly bean fectory + Egaint + Empire : 75 FF / 450 FB.

Pack divers: Myetic towere (Apogée) + Super endrold (Epic) + Sango fighter + Electronold + Anciente + Gode of thundar + Dr Ripilde + CD-man + Diamond dash + Desert storm: 70 FF / 420 FB.

Tous les programmes des packs sont également disponibles séparément.

Belgique et France : paiement par chêque ou mandat-poste.

Autres pays : eurochèque ou mandat-poste international uniquement. Frais de port : 70 FB pour la Belgique, 20 FF pour la France et 120 FB pour les autres pays.

UDEOTEST

SELECTION

COMPAQ

Infernal!

Suite vitaminée de Epic, Inferno bénéficie du moteur 3D très rapide de TFX. Riche et très beau, Inferno dépasse le simple cadre de simulateur de combat spatial, pour nous offrir, en prime, une simulation de système planétaire. Très orienté arcade quand même!





le défi!

Des simulateurs de combat spatial, on en a vu passer quelques-uns ces derniers mois. Entre les Tie Fighter, Star Crusader et autre Wing Commander Armada, la race n'est pas près de s'éteindre. Vu la campagne médiatique qui a précédé Inferno, on se doutait bien qu'il se tramait quelque chose de pas banal chez les Anglais de Digital Image Design. Eh bien, à l'inverse de Star Crusader qui nous avait bien décus le mois dernier, Inferno répond avec brio à notre attente. Il Rexxon en vitesse PURE? Ou bien vous faut dire que DID n'en est pas à son allez vous laisser piétiner par ces lézards coup d'essai. Grâce à TFX qui leur a visqueux ? Inferno est là pour relever permis de développer un moteur 3D performant, ils ont pu se concentrer





ici sur la création d'un vaste univers de planètes et soigner les scènes intermédiaires.

Des scènes intermédiaires évolutives

Parlons-en de l'enrobage du jeu! Réalisées en images de synthèse, avec le prolifique 3DStudio, les scènes cinématiques bénéficient d'une innovation de DID : le déroulement évolutif. Sachant qu'Inferno comporte plus de 500 mis-



COCKPIT

- Vitesse 2 Charge des armes
- énergétiques Énergie
- 4 Bouclier
- Altimètre
- 6 Radar
- 7 Réserves
- d'armes disponibles
- Voyant de
- vitesse et d'accélération
- instantanée Arme













grands bretons ont eu la judicieuse idée de procéder comme au cinéma en se constituant une base de "rushs": décollages de vaisseau, briefings de l'Empereur, conseils de guerre des immondes Rexxons... Tout ceci évidemment avec des variantes, des effets de contre-plongée, des gros plans sur le faciès des personnages... Et pendant le jeu, avant une mission, ces rushs sont montés chaque fois différemment avec les voix digitalisées et les textes correspondant au scénario. Du grand art! À l'arrivée, on a l'impression de suivre un film et on découvre souvent une nouvelle séquence au détour de l'animation. Comme il ne fallait pas faire les choses à moitié, le rendu des images de synthèse est réussi et se marie bien avec le style graphique du reste du jeu. Les digits de voix sont en français de même que les textes qui s'affichent au fur et à mesure des dialogues. Mais, alors que les borborygmes des Rexxons simulent bien une diction extraterrestre, la voix du pilote incarné par le joueur m'a semblé au premier abord plutôt ringarde : "oui chef, on va les buter chef...", avec la conviction et le ton d'un Jean-Pierre Papin dans les "Guignols". Comme je suis plutôt bon public, je suppose que l'on patauge

sions, il n'était pas question de stocker

autant d'animations (à quelques Mégas l'animation, un CD-ROM entier n'aurait

pas suffit). Alors ces petits malins de

réflexion, on retrouve un petit air de ressemblance avec les Thunderbirds (vous vous souvenez, cette série délirante avec des marionnettes ?).

Or donc, les scènes intermédiaires servent à présenter les objectifs des missions et permettent aussi de connaître les agissements des Rexxons. En effet, suivant les résultats des combats menés, on pourra voir le big boss Rexxon féliciter ou gifler violemment son lieutenant préféré, le fidèle bio-clone Kreeg. Hilarant! Une petite BD vient d'ailleurs enrichir la doc du jeu et on y fait connaissance avec les protagonistes de l'histoire.

Un système solaire entier sur un CD!

Au début d'une partie, le joueur peut opter pour l'un des trois niveaux d'interactivité proposés : le Director's Cut, le mode "Evolutionnary" ou le mode "Arcade". Dans le premier choix, le résultat des combats détermine la progression du scénario et l'enchaînement des missions. Avec la seconde option, le joueur choisit, à la fin d'une mission, parmi plusieurs planètes, le théâtre des futurs affrontements. Enfin, en mode "Arcade", il a librement accès à tous les mondes d'Inferno. lci encore, le système de scénario évolutif montre sa souplesse.

Renouant avec la grande tradition de Starglider2, Inferno ne se contente pas de vous faire vivre des combats dans l'espace, mais se déroule également à la surface de planètes. Autour de l'étoile Solar Nova, orbitent sept planètes, trois lunes et une ceinture d'astéroïdes. Chaque planète a des caractéristiques qui lui sont propres (atmosphère, géologie, climat, industries). Du coup, le graphisme des survols de planètes change: déserts, montagnes, glaces et même planète aquatique avec Hydra Verdi (NDLR : surnommée le "trou vert" ?). Chaque monde a une importance stratégique qui est fonction des constructions qu'il abrite: réseaux de défense, exploitations de minerais, centres de recherche technologique... Votre capacité à les défendre (en reussissant les missions assignées) va influencer le cours de la partie.

Un moteur 3D à la portée de tous les processeurs

Dans le mode "Director's Cut", le jeu démarre alors que vous êtes en orbite autour de Terra Nova. Vous sortez du satellite de défense pour roder le nouveau vaisseau de combat, fleuron de la technologie humaine. Dans Inferno, on ne pilote qu'un seul type de vaisseau. Dès le décollage, on est impressionné par la sensation de vitesse. La représentation est en 3D polygonale avec





"oui chef, on va les















Les différentes vues disponibles

juste ce qu'il faut de textures pour ne pas nuire aux performances. Voilà un jeu qui ne nécessite pas un Pentium pour fonctionner correctement. Évidemment, plus votre PC est rapide, plus l'animation sera coulée, mais les possesseurs de 386 rapides pourront faire tourner Inferno de manière décente. Une barre violette dégradée symbolise le plan de l'écliptique et constitue un point de repère pratique à défaut d'être réaliste. Cette première mission est prétexte à voler dans un champ d'astéroïdes. Les astéroïdes sont réellement modélisés en 3D avec des textures de la mort : un des plus beaux décors du jeu. Vient ensuite un premier entraînement au combat. Les chasseurs cibles passent très très vite et il est rare de les voir de près (à la différence de Tie Fighter), ce qui est somme toute assez réaliste. Une fois les vaisseaux robots abattus, on peut réintégrer le satellite DEFCORP. La manœuvre de "docking" est somptueuse. Après avoir signalé son arrivée, la trajectoire optimale est matérialisée par une succession de portes, sorte de corridor virtuel dans l'espace. À la fin de l'approche, on doit

rentrer dans un gros rectangle rouge qui symbolise le sas, et une petite animation intermédiaire vient s'intercaler, le programme procédant discrètement à un accès CD.

Eh bien, figurez-vous que l'on peut aussi se balader à l'intérieur des satellites et autres bases spatiales! Ca rappelle ce bon vieux Interphase sur Atari. Des corridors de formes variées, défendus par des batteries lasers, conduisent des hangars vers les salles de contrôle abritant des ordinateurs, des réacteurs énergétiques ou des dépôts de munitions. Les plans sont très labyrinthesques et la configuration des lieux requiert un pilotage beaucoup plus fin qu'à l'extérieur. Dernier type de terrain de jeu : les planètes. À la différence de Starglider2, on ne peut passer d'une traite de l'espace à la surface d'une planète. Une fois arrivé à bonne distance d'un monde (uniquement quand le programme considère que vous avez accompli vos objectifs en orbite, c'est dommage!), retour de l'animation intermédiaire pendant l'accès CD. On reprend le contrôle du vaisseau dans la haute atmosphère. La descente permet de traverser la couche de nuages et c'est le choc en découvrant le paysage en dessous.



Chaque planète a sa palette de couleurs et le programme gère le jour et la nuit. Un grand moment de bonheur : le lever du soleil sur Hydra Verdi. Cette planète est principalement recouverte d'eau et on peut plonger dans les océans pour admirer les fondations des centres d'exploitation maritimes (le vaisseau est limité à une certaine vitesse sous l'eau). Les paysages sont richement détaillés : montagnes polygonales, routes, bases diverses (dans lesquelles on pourra évidemment pénétrer). Tout paraît vivant. des lumières illuminent les bâtiments et les voies de circulation la nuit, et on s'amuse à suivre les transports et autres engins pour voir ce qu'ils vont faire. Sur Terra Nova, il y a même des dinosaures et autres ptérodactyles. Plus que l'aspect "combat spatial", cette mise en abîme (de l'immensité de l'espace vers l'infiniment petit des défenses lasers dans les bases) constitue, à mon goût, la grande force d'Inferno. On se surprend à se balader en touriste dans cet univers synthétique, juste pour le plaisir des yeux. C'est que je vais arriver à vous endormir, moi, avec ces réflexions philoso-



phiques! Qu'on ne s'y trompe pas, dans Inferno, l'action pure a une place prépondérante. Si on vous a confié ce putain de chasseur en polymétal irisé avec ordinateur à plasma, c'est pas pour aller visiter les monuments de Protus Maxima en bermuda et short à fleurs! "Chewbacca, tu vas me réparer vite fait cette hyperpropulsion, qu'on aille bouffer du lézard..." (ou quelque chose du même tonneau).

Comme je l'écrivais plus haut, on dispose en tout et pour tout d'un seul type de vaisseau, mais les programmeurs n'ont pas lésiné sur les contrôles et options disponibles. Sur le cockpit (FI pour passer en vue plein écran) s'affiche la vitesse, l'énergie et l'état de



charge des armes énergétiques et du bouclier. En bas, on a l'état des réserves pour chacun des huit types d'armement possibles et pour les huit types de combat pod (armes, énergie, bouclier, turbo...). En vue tête haute, s'affiche, à gauche, la jauge d'altitude, et à droite, la vitesse et l'accélération instantanée. Le contrôle peut s'effectuer au joystick (Thrustmaster et Flightstick Pro acceptés) ce qui permet d'effectuer des tonneaux. Inferno est en outre parmi les premiers à supporter le casque d'immersion virtuelle VFX1 de Forte Technologies (je l'ai pas testé, vous n'en saurez pas plus et puis d'abord 6000 F, c'est trop cher !). Sans casque virtuel, F3 lance la vue cockpit avec suivi automatique de cible : terrible en combi-



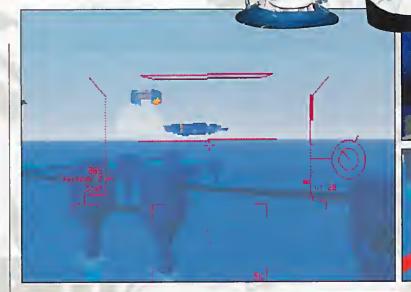
buter chef..."

naison avec AUTONAV2, voir plus loin. Sinon, on peut jouer à la souris : la sentation est très agréable et le contrôle fort précis. Le bouton de gauche permet alors d'accélérer (une pression prolongée bascule directement entre les différentes vitesses utiles : manœuvre, combat, croisière), les deux boutons enfoncés de pair permettent de freiner et on tire avec la barre Espace. Une remarque au passage : Inferno trahit sa filiation avec TFX dans la mesure où le vaisseau se comporte comme un avion et se redresse sur l'aile. C'est acceptable sur les planètes et dans les bases, mais ce n'est plus valable dans l'espace où il n'y a pas de traînée et de gravité. Enfin... c'est de l'arcade, on n'est pas dans un simulateur de navette spatiale!

Des armes comme s'il en pleuvait

Côté armement, c'est Beyrouth. De loin, on utilise les torpilles auto-guidées à plasma (trois types avec des portées différentes), puis, une fois les missiles épuisés, on se rabat sur les lasers (trois différents aussi). Pour les gros bills, il y a aussi les missiles Cluster (à têtes multiples) et le Megadeth qui, comme son nom l'indique, a une fâcheuse tendance à rayer la jolie peinture des valsseaux Rexxons. Cette énumération d'engins de guerre serait fastidieuse si elle ne donnait lieu à des effets graphiques, bruitages et systèmes de visée différents pour chaque joujou. Évidemment, tout cet arsenal est fourni en quantité limitée et il vous faudra trouver des "combat pods" (sortes de bonbons à trous géants) au travers desquels il faudra passer pour refaire le plein.

En fait, dans Inferno, les combats ne sont pas d'une grande facilité. Un minimum d'expérience est nécessaire pour arriver à accrocher, au laser et en manuel, les chasseurs des lézards goitreux. Et les choses se compliquent à l'intérieur des bases. Pour y pallier, DID a doté notre suppositoire de combat d'un système AUTONAV de pilotage assisté. AUTO-NAVI permet l'appontage automatique (personnellement, je ne m'en sers pas) et AUTONAV2 est le mode de poursuite automatique pendant les combats. Malheureusement, lorsqu'on enclenche AUTONAV2, le jeu se résume à choisir un type d'armement et, "Pooouuuule !", c'est le tir au lézard d'argile. D'autant plus énervant que, à l'intérieur des stations spatiales, AUTONAV n'est plus disponible. Heureusement, le score qui vous est attribué lors des sauvegardes





La station balnéaire d'Hydra Verdi: admirez les gerbes d'eau

affiche une'note de style" qui tient compte du temps passé en mode de pilotage assisté : pas question de jouer les mariolles devant les copains.

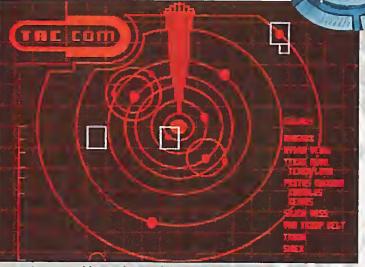
Le troisième mode AUTONAV s'utilise de concert avec votre ordinateur de vol. Une pression sur la touche N fait apparaître le NAVICOM qui affiche une carte de l'espace, de la planète ou de l'intérieur des bases, selon votre localisation. Les messages de vos missions se retrouvent sur cet écran et on vous indique les coordonnées où vous devez vous rendre. Vous pouvez alors zoomer sur la carte et positionner un marqueur qui permettra le guidage automatique du vaisseau, une fois AUTO-NAV3 enclenché. Ce qui est un peu énervant, c'est que les ordres de mission arrivent au fur et à mesure de











Un système solaire pour vous tout seul



La bobine des musicos d'Alien Sex Friend croqués par le graphiste de DID. l'action et qu'on a un peu l'impression d'être mené par le bout du nez (remarquez, quand on parle comme Papin...).

Les missions se suivent et se ressemblent un peu

Les Anglais ont toujours été parmi les meilleurs musiciens du monde. Et la petite musique qui accompagne le jeu, ambiance "house music" pas prise de tête, ne faut pas à cette réputation. En outre, on peut choisir de faire jouer des morceaux CD du groupe Alien Sex Fiend. Là-dessus, je ne me prononcerai pas, puisque cette option ne fonctionnait pas sur la version testée. Sinon, côté bruitages, on a droit à une réalisation correcte, sans plus. Mais c'est qu'on deviendrait exigeant!

Il aura fallu trois semaines de jeu intensif et près de 80 missions pour que les

testeurs de DID viennent à bout d'Inferno en mode "Director's Cut". Ça promet une durée de vie drôlement conséquente. Mais, entre nous, on sait bien que si l'intérêt n'est pas habilement renouvelé, un jeu finit rapidement par lasser. Le problème, avec Inferno, c'est que le générateur de missions est de type automatique : vous croyez quand même pas qu'ils allaient programmer 500 missions différentes! Bon, on a quelques objectifs comme trouver des molécules Regen pour éviter de se vaporiser pendant les phases de téléportation (on a un capital de trois vies avant d'en arriver là), il faut constamment récupérer des "combat pods", et les décors sont variés. Cependant, les phases de combat privilégient l'arcade pure. Il n'y a pas la dimension tactique d'un Tie Fighter où il est impossible de venir à bout d'une mission sans trouver la stratégie adaptée. C'est un autre genre.

EDITEUR: Ocean • TELEPHONE: (1) 40.53.92.86. • NOTICE: VF, I joueur, fonctionne sur 386 mais 486 recommandé, 4 Mo RAM.

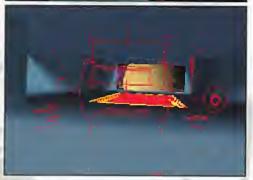
a réalisation 3D est de premier plan. Les fans de combats spatiaux qui n'aiment pas se compliquer la vie avec des problèmes tactiques vont être comblés. En plus, quand je mets ma chemise tahitienne et mes tongues et que je pars en villégiature sur Silica Voss, je peux pas m'empêcher d'être émerveillé par cet univers 3D beau à tomber par

TECHNIQUE 85 INTERET 80



Un grand moment d'Inferno: l'appontage









OUVREZ L'OEIL



MASTER OF



DISPONIBLE POUR COMPATIBLES IBM PC ET CD-ROM



3615 MICROPROSE

28 RUE ARMAND CARREL, 93100

MONTREUIL SOUS BOIS, PARIS

TEL (1) 48 570554



PRESENTE AU:

E SALON INTERNATIONAL

DE LA HIGH-TECH

DE LOISIRS

SUPERGAMES

DU 30 NOVEMBRE AU 4 DÉCEMBRE 94 PARIS PORTE DE VERSAILLES

UDÉCIEST

Darkseed

CD 32

Graine de démon!

Tremblez, bonnes gens, votre CD32 est maintenant hanté par les immondes créatures sorties tout droit de l'imagination fertile d'HR Giger, grâce à Darkseed!

PINKY

Le scénario, fouillé et "adulte". L'atmosphère, résolument

estampillėe "Giger". Les bruitages, dialogues et musiques digitalisės.

L'animation soporifique. Le graphisme en 16 couleurs. epuis la sortie officielle de la CD32, tous les observateurs s'accordaient à dire qu'il ne s'agissait pas là d'une console comme les autres. Par son concepteur, Commodore, et son architecture très proche de celle de l'Amiga, la première machine 32bits à CDROM intégré devait bénéficier de tout l'environnement, de toute la dynamique de ce standard. Ce devait être la première console à logithèque orientée "micro".

Pourtant, de nombreux mois ont passé et la CD32 ne disposait toujours d'aucun jeu d'aventures hormis l'étrange Labyrinth of Time d'Electronic Arts. C'est donc avec grand plaisir que l'on voit arriver la première authentique aventure sur CD32, et non des moindres puisqu'il s'agit du hit de Cyberdreams, Darkseed. Vous y incarnez un auteur de science fiction originaire de San Francisco du nom de Mike Dawson. Lassé du stress des grandes villes, vous avez décidé d'aller écrire votre prochaine oeuvre à Grosrouvr..., pardon, à Woodland Hills, dans la lointaine banlieue de Los Angeles. Fort opportu-

nément, un imposant manoir victorien est à vendre dans cette bourgade tranquille pour

une bouchée de pain. Ça tombe bien, ça, pile-poil! Sauf que justement, ça aurait dû vous sembler un peu louche. Les châteaux à dix balles en Calfornie, c'est assez difficile à dénicher ces temps-ci. Ou alors écrivez-moi, je suis

preneur. Seulement voilà, archétype de l'artiste distrait, constamment dans la lune (Darkseed of The Moon ?), cette pensée ne vous a pas effleurée.

Évidemment, les ennuis commencent pour vous dès votre première nuit. Un épouvantable cauchemar vous hante, au sein duquel un monstre atroce vous fore la tête



N'oubliez pas que l'univers de Darkseed a deux facettes. Côté face, tout est normal, mais côté pile...



et y implante une petite graine. Comme papa et maman, mais dans le crâne, quoi. Ne riez pas, car c'est bien un embryon qu'on vient de vous loger dans la cervelle, un embryon alien! Vous ne disposez que de quelques jours avant que ce dernier ne parvienne à maturité et ne prenne le contrôle de votre corps. Pire, vous allez découvrir que votre masure est également une frontière entre notre monde et le "Darkworld", univers macabre peuplé de créatures cauchemardesques. Tous les décors et créatures qui composent le "monde de l'ombre "ont été réalisés par l'un des maîtres du dessin macabre, H.R Giger (qui est également un narrateur hors pair, le fameux "conteur Giger''), avant d'être digitalisés puis retravailles. On retrouve donc dans Darkseed la patte de l'artiste suisse, auteur entre autres du "design" de l'Alien de Ridley Scott. Vous le voyez, on n'est pas très loin des scénarii de bon nombre de productions cinématographiques fantastiques, c'est dire si l'amateur d'épouvante a des chances d'être captivé par Darkseed.

Mais attention, il lui faudra pour cela ne pas être trop regardant sur le plan de la réalisation! On ne peut en effet pas dire que Cyberdreams ait cherché pour Darkseed à exploiter le potentiel d'une machine comme la CD32, qui reste très compétitive, technologiquement parlant. C'est bien simple, l'éditeur américain s'est contenté de porter la version Amiga (testée dans







Là, vous venez d'arriver, l'Alien veut juste faire connaissance. Attendez un peu qu'il commence à se montrer affectueux!



Joystick 35, comme le temps passe) sur galette numérique en y ajoutant les sons de son homologue PC CDROM. Une maille à l'endroit, une maille à l'envers, et vas-y que je te tricote en deux coups de cuillères à pot un soft tout neuf!

Comment expliquer autrement la lenteur avec laquelle se meut Mike Dawson, l'aspect saccadé de ses mouvements ? En ce qui concerne le graphisme de Darkseed, le tableau est... un peu moins noir. Certes, la palette de couleurs est pauvre, très pauvre,

à des années lumières des capacités de la CD32. Mais à l'arrivée, les tramages multiples offrent un rendu inégal, de "carrément-moche-gerbique-vomitoire" (il faut voir la tronche en gros plan de la bibliothécaire, que Mike décrit comme "une femme incroyablement belle"!) à "pas mal du tout". Seul l'aspect sonore sauve les meubles, avec des musiques de qualité CD, des bruitages de bonne facture, et surtout des dialogues digitalisés dans leur intégralité. Voilà donc un bon point à l'actif de

Darkseed, mais cela fait hélas trop peu pour le sauver du naufrage technique. Cependant, il convient, vu la conjoncture actuelle, d'éviter de faire la fine bouche quant à l'approvisionnement en logiciels de la console de Commodore. Mieux vaut par conséquent se poser la question de savoir si Darkseed est un bon jeu "tout court" plutôt que de se demander s'il fait honneur à la plate-forme qui l'accueille. Le possesseur de CD32 amateur de jeux d'aventures ne dispose aujourd'hui que de deux alternatives : Labyrinth of Time, aussi beau que chiant, ou Darkseed, aussi poussif qu'intéressant. Mon choix est fait, je vous laisse au vôtre.

EDITEUR : Cyberdreams • Notice : YF • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48 18 50 00

arkseed est certes mal réalisé, mais la qualité de son scénario le rend captivant. Par les temps qui courent, c'est toujours bon à prendre!

TECHNIQUE 40 INTERET 80



N'OUBLIEZ PAS QUE LES DEUX UNIVERS DE DARKSEED SONT SUPERPOSÉS L'UN À L'AUTRE. CHACUNE DES ACTIONS QUE VOUS EFFECTUEREZ D'UN COTÉ DU MIROIR AURA DES RÉPERCUSSIONS DE L'AUTRE. EVID OPEZ BIEN VOTBE.

EXPLOREZ BIEN VOTRE
NOUVELLE DEMEURE. CE
GENRE DE VIEILLE BATISSE
COMPORTE BIEN SOUVENT DES
PASSAGES SECRETS.

SAUVEGARDEZ TRES
RÉGULIEREMENT, CAR VOTRE
TEMPS ÉTANT COMPTÉ, VOUS
NE POUVEZ VOUS PERMETTRE
DE FOUINER TRANQUILLEMENT
UN PEU PARTOUT. DES QUE
VOUS AUREZ TROUVÉ UNE
ACTION VOUS PERMETTANT DE
PROGRESSER DANS L'HISTOIRE,
RECHARGEZ VOTRE
SAUVEGARDE, EFFECTUEZ
LADITE ACTION, PUIS SAUVEZ À
NOUVEAU AYANT DE
POURSUIVRE VOS RECHERCHES.

Shadow Warriors

300

MKII fait des émules!

PINKY

e prime abord, il pourrait sembler que l'amateur d'hémoglobine a de quoi se réjouir ces derniers mois, s'il possède une 3DO. Le succès mondial remporté par Mortal Kombat a fait bien des envieux, et les capacités graphiques de la 3DO rendent aisée la réalisation d'un beat'em up à base de personnages filmés puis digitalisés. Après Way of the Warrior testé dans le numéro précédent, voici que nous parvient un deuxième clone sur 3DO du hit de Midway. Las, Shadow Warriors possède les mêmes qualités et les mêmes défauts que son prédécesseur. En clair, c'est très beau graphiquement parlant, les zooms avant et arrière de la caméra, selon que les combattants se rapprochent ou s'éloignent l'un de l'autre, sont bien réalisés. Bref, on

ne peut pas vraiment dire que ces Warriors pêchent techniquement parlant. En revanche, ils présentent de sérieuses lacunes dans un domaine clé : la jouabilité. Les animations des personnages sont grotesques, les positions peu réalistes, et surtout les coups assénés peu précis. Résultat, on est là en présence d'un jeu magnifique, mais sans aucun intérêt.

EDITEUR : In • DISTRIBUTEUR : GENEDIS • 2 joueurs • Notice : VO

i les éditeurs sur 3DO maîtrisent parfaitement le rotoscoping et la digitalisation, ils ont encore beaucoup à apprendre sur le plan de la jouabilité de leurs homologues sur consoles "classiques".

TECHNIQUE 72 INTERET 35





Superfrog

CD 32

Un jeu qui a du jarret!

PINKY

es possesseurs de CD32 se désespéraient de voir arriver de bons softs pour leur bécane, voire des softs tout court ? Il n'y a pas de justice en ce bas monde ? Si, car voilà un travail pour... (est-ce un homme ?), pour... (est-ce un oiseau ?), pour... Yahaaaa ! Superfrooooog ! Et les Superfrogs, c'est une bath race, hein ! (NDLR: Grrrr ! Nouille ! tu ne seras pas palmé pour ce jeu de mot). Ça court partout à une vitesse

phénoménale, ça fait des bonds à précipiter Bubka vers une retraite anticipée. Bien sûr, ce Superfrog-là ne présente aucune différence avec le méga-hit de Team17 sur Amiga d'il y a fort longtemps, mais on est surpris de constater à l'usage que le soft n'a pas pris la moindre ride, il s'agit toujours de l'un des plus fluides, rapides, jouables jeux de plates-formes jamais vus sur micro. Et la bonne nouvelle, c'est que ce demier est prévu en Angleterre

sur CD32 en catégorie "budget", c'est-à-dire qu'il ne vous faudra débourser, pour en faire l'acquisition, que la modique somme de 15 £, soit moins de 150 F! À ce prix-là (j'ai bien dit "à ce prix-là", hein, gare aux importateurs trop gourmands!), plus aucune hésitation n'est permise, vous devez absolument courir acheter Superfrog sans délai!

Editeur: Team17 Tel: (1) 48.18.50.00. Notice: YF



'un des meilleurs jeux de platesformes de tous les temps à prix cassé, est-il vraiment utile de vous livrer une conclusion?

TECHNIQUE 78



UDÉOTEST



Universe

CD32



Humour toujours

Univers loufoque, humour omniprésent et roi tyrannique, Boris, le héros de Universe, fait son entrée sur CD32. Las, il s'agit une fois de plus d'une copie conforme de la version Amiga!

PINKY

L'animation rotoscopée, presque digne d'un jeu d'arcade. L'interface, simplissime

Un graphisme bizarre. Pas de dialogues parlés! Une copie conforme de la version Amiga. dolescent turbulent du nom de Boris, vous n'avez pu vous empêcher, lors de la dernière visite effectuée chez votre oncle, de tripatouiller les hétéroclites machines qui jonchent son laboratoire. Et paf, vous voilà projeté tout droit dans un monde mystérieux, gouverné par un despote sans pitié. Bien fait pour vous!

En ce qui concerne la réalisation de Universe, une nouvelle déception nous attend.

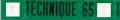
car le soft est le jumeau de celui sorti il y a deux mois. Cela ne pose certes aucun problème sur le plan de l'animation, qui reste d'excellente qualité pour un jeu d'aventures

En revanche, le graphisme souffre bien davantage de cette sous-exploitation. À l'époque de la version Amiga, mes commentaires sur l'esthétisme du soft avaient suscité de nombreuses controverses. En effet, si Core revendiquait officiellement 256 couleurs sur Amiga, l'ensemble paraissait tout de même en dessous de ce chiffre, mais surtout le choix des teintes exploitées semblait d'un goût douteux. Cette fois, il sera difficile de s'insurger, car la palette de la CD32 est naturellement de 256 couleurs, les afficher ne relève donc pas de l'exploit. Reste néanmoins ces nombreux tramages dont nous nous plaignions, mais il n'y a maintenant plus d'excuses à leur présence. L'aspect sonore n'est pas non plus des plus transcendant, car si les musiques sont bien lues directement depuis le CD, on aurait aimé pouvoir entendre la voix de Boris et non la lire comme c'est le cas ici.

Enfin, l'introduction, composée d'une demi-douzaine de dessins tout au plus, n'a pas plus évoluè que le reste par rapport à la version Amiga. On est donc bien en présence de six disquettes installées sur un CD, soit 4,8 Mo occupés sur 650 disponibles! Dommage...

EDITEUR : Core Design • NOTICE : YF • TELEPHONE : (19) 44 - 332.297.797.

e meilleure qualité que Darkseed sur le plan de la réalisation, Universe se laisse en revanche distancer par le scénario de ce dernier. Selon que l'on privilégie l'emballage ou le cadeau lui-même, le choix sera différent.









Mr Blobby

Amiga

Le flop du mois

PINKY

'est tout simplement un voyage dans le temps auquel vous convie Millenium avec Mr Blobby. Hélas, pas dans le thème du jeu, il n'est nulle part question de machine à remonter le temps, mais bien dans la réalisation de ce jeu de plates-formes. Vous dirigez une espèce de Casimir rose qui va tenter de repeindre les décors par où il passe. Mais comme je vous le disais, le graphisme du jeu est digne des tous premiers jeux Amiga, et l'animation, sommaire, n'apporte rien de transcendant. Si c'est avec cela que l'on compte sortir l'Amiga de l'ornière...



n thème démodé, une réalisation antédiluvienne, Mr Blubby n'est pas franchement une réussite.

EDITEUR : Millenium • DISTRIBUÉ PAR : PPS • TELEPHONE : (1) 43.59.47.47.



ESSAYEZ, ÇA N'A RIEN À VOIR!

NOVASTORM

pour PC CD
Incroyable! Un univers
graphique en 3 D entièrement
interactif avec plus de
200 scènes cinématiques.
Si vous êtes plutôt du genre
nerveux, n'y touchez surtout
pas. C'est si rapide que vous
risqueriez d'exploser votre
électrocardiogramme!



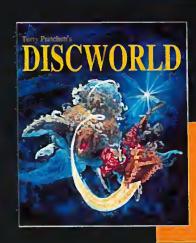


pour PC CD Le jeu le plus attendu de cette fin d'année. Ames sensibles s'abstenir! Des graphismes splendides dans un monde où la réalité n'est en fait que fiction.

All New World of LEMMINGS

pour PC CD - PC - Amiga Après plus de 2,5 millions de jeux vendus, 4 ans d'un succès inégalé la saga Lemmings continue! Plus gros, plus forts, plus fous, sont-ils réellement atteints ou seulement complètement incontrôlables?





DISCWORLD

pour PC CD - PC
D'après les Annales du
DISQUE MONDE de
Terry PRATCHETT éditées à
plus de 7 millions d'exemplaires

et traduites en 18 langues. Un jeu hilarant, des mondes complètement imaginaires et un gameplay génial!



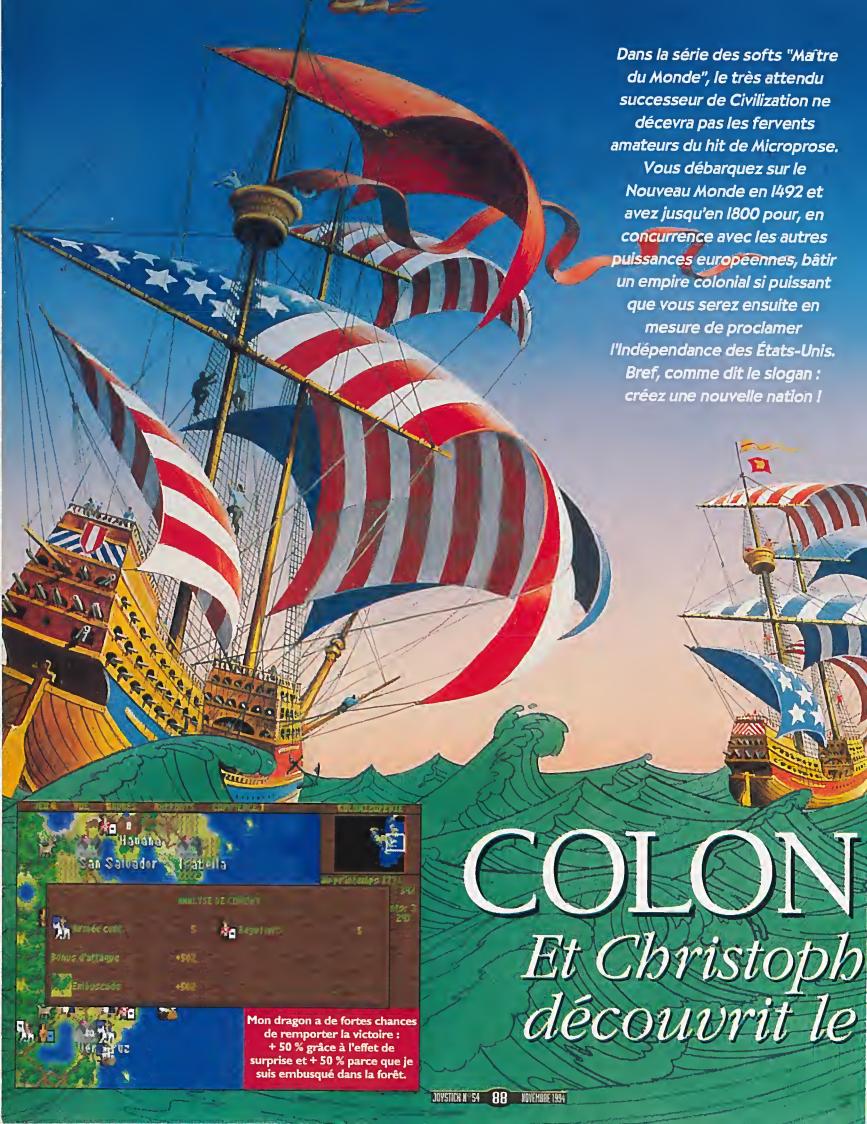
mais aussi Christmas LEMMINGS pour PC CD - PC - MAC - Amiga 500 et 1 200 ZONKED pour PC - Amiga

DISTRIBUTION EXCLUSIVE

DISTRIBUTION
INTERACTIV' MULTIMEDIA

23, rue Buffon 92500 RUEIL MALMAISON

Tél: 47 51 38 38 Fax: 47 51 38 36





COMPAQ

Colonization

PC DOS (VGA)

FRERE OLIVE

epuis quelques temps, il régnait une drôle d'ambiance à la rédaction. Pinky avait arrêté de manger, Mic Dax se laissait pousser les cheveux, Lord Casque Noir restait mystérieusement silencieux, et Claude, au lieu de harceler les pauvres testeurs à grands coups de "alors, t'as bientôt fini ?", restait prostré dans son bureau. Que se passaitil donc ? Explication : le nouveau Sid Meier, Colonization, celui-là même dont on vous cause d'interview en preview, Colonization donc, allait enfin sortir, même si l'on n'osait pas y croire tout à fait. Et voilà que roulent les tambours et sonnent les trompettes : ça y est, il est arrivé!

Amérique nous voilà!

Pas de surprise au niveau du graphisme : c'est rigoureusement le même que celui de Civilization. À savoir, assez moyen. Idem pour l'animation, très rudimentaire. Les bruitages sont plutôt sommaires et la musique peu enthousiasmante. Le point fort du jeu est ailleurs : penchons-nous donc sur le scénario. Dans Colonization, vous êtes le viceroi du Nouveau Monde. Commençons par le commencement. Vous êtes à bord d'un bateau entouré d'une carte entièrement bleue. Mais au fur et à mesure de vos déplacements, ô miracle, un nouveau continent (vous êtes même venu exprès pour le découvrir), se dévoile devant vos yeux éblouis. La preLE CONGRÈS CONTINENTAL

Au fur et à mesure de l'élection des membres du Congrès (comme Peter Stuyvesant ou

Thomas Jefferson) qui sont vos pères fondateurs, vous bénéficiez de divers avantages.

Exemple : une plus grande vitesse de déplacement pour vos bateaux, ou encore la

faculté pour n'importe quel colon de se changer automatiquement en soldat en cas

d'attaque, pour peu que le stock de mousquets soit suffisant.

mière chose à faire est de bien choisir Le plus important est d'abord de s'assurer que les colons ne mourront pas de faim. Bâtissez donc sur une plaine,

l'endroit le plus favorable à l'agriculture. En effet, la case centrale, celle précisément où vous situez la ville, produit en l'occurrence toute seule de la nourriture, sans qu'il soit besoin d'y affecter des colons. Bien sûr, vous pouvez toujours en acheter (de la man-





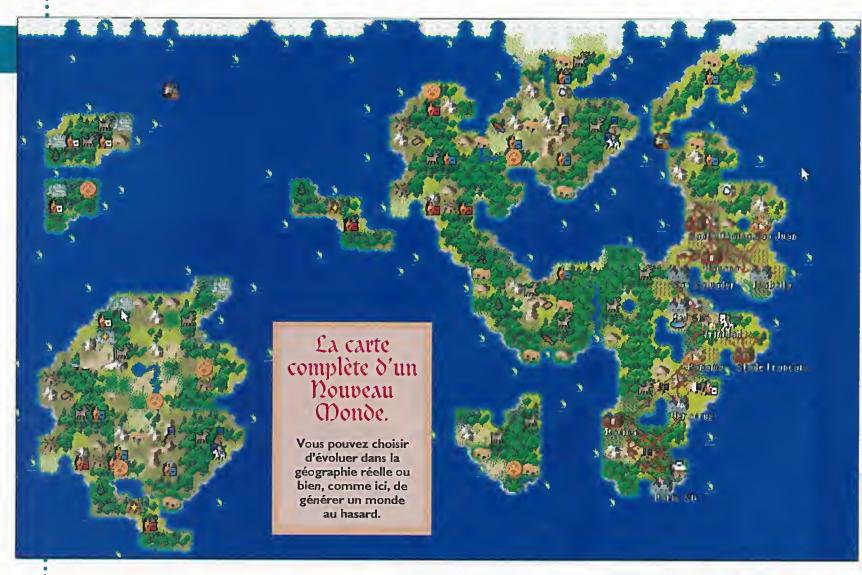
La population de vos colons. avec leurs différentes aptitudes.

l'emplacement où vous allez fonder votre première colonie. Pour cela, examinez attentivement les cases terrain (si vous ne les reconnaissez pas, au début, la fenêtre de droite vous indique sur quelle case vous vous trouvez). Il y en a de douze types différents, de la prairie, idéale pour la culture du coton, aux forêts où vous trouvez le bois indispensable aux constructions, en passant par les montagnes riches en minerai...

Le fait de gérer entièrement tous les aspects du développement de votre colonie pour qu'elle puisse devenir une nation souveraine. La prise en considération de la réalité historique (on apprend plein de choses).

les graphismes ne sont pas à la hauteur de l'ensemble. Ce qui devrait s'arranger avec la version SVGA prévue pour bientôt. Les animations sont du genre sobre, si vous voyez ce que je veux dire.

IZATION e Colomb hamburger!



FAUX

Sid Meier n'a loissé à personne le soin de développer Calanizatian parce que (vair interview du n° 52): "lorsque je tente d'expliquer à un développeur ce que je veux abtenir, le résultat final n'est jamais confarme à la visian que j'en avois". Faux : au générique, on peut lire : "Conception de Sid Meier, Brion Reynolds, Jeff Briggs et Douglos Koufmon -Programmation: Brion Reynolds". Alars Sid, on

pipeaute?

voyant votre bateau. Mais votre capital de départ filera bien vite si vous ne vendez pas des marchandises à la métropole. Le but est de vendre bien plus que d'acheter, pour utiliser vos bénéfices, et par exemple pour recruter de nouveaux colons. Car plus votre colonie est peuplée, plus rapidement elle prospère. En dehors du recrutement payant, vous avez la joie de célèbrer une naissance de temps à autre, uniquement si vous disposez d'excédents de nourriture suffisants. Ces fameux colons sont de plusieurs catégories.

Pas de chômage pour les colons

Il en est de peu productifs: les criminels qu'on vous envoie pour vider les prisons d'Europe ou les domestiques. Ces derniers, ne disposant pas d'assez de brouzoufs pour payer leur voyage, sont liés par contrat à un propriétaire. Ils ne travaillent donc pas pour leur propre compte, voilà pourquoi ils ne sont pas très performants. Mentionnons aussi les Indiens convertis qui déboulent dans votre colonie si vous avez pris soin d'implanter dans leurs villages des missions jésuites. Eux non plus ne sont guère efficaces pour toutes



les tâches un tant soit peu techniques. Par contre, ils excellent dans les cultures, la fonction de trappeur, bref tout ce qu'ils avaient l'habitude de faire avant votre arrivée. Sur ce chapitre, ils peuvent même apprendre une qualification à l'une de vos ouailles que vous envoyez en stage chez eux. Les colons libres, pour leur part, sont polyvalents et leur rendement est déjà meilleur. Mais le top, ce sont les spécialistes. Du bûcheron au mineur en passant par le planteur de tabac ou le distillateur de rhum, si vous leur faites exercer le métier correspondant à leur compétence, vous verrez qu'ils vont vous booster vos résultats vite fait, pile poil. Hélas, il faut souvent payer leur formation à votre souverain, avant d'être assez avancé pour disposer d'un système d'enseignement local. Comment? En construi-



Le rol a enfin compris qui est le plus fort : Il ca-pl-tule...

VRAI FAUX

Microprose n'o pos lésiné sur les frais en envoyont oux Etats-Unis un batoillon de traducteurs français. VRAI: C'est lo solution qu'ils ont trouvée pour éviter les nombreux contresens qui émaillaient lo traduction de Civilization. Ce qui n'empêche pos un curieux "oui, comme co, droit" intimé ò vos bateaux lorsque vous leur faites prendre le large, ou encore l'hilarante expression "Cloches de la Liberté". Comme quoi...



sant école, collège et même université. Ces bâtiments sont parmi les 28 différentes constructions dans lesquelles vous mettez vos colons au travail (et plus vite que ça, bande de feignasses!). Exemple: à partir du coton que vous cultivez, vous produisez de l'étoffe dans une maison de tisserand, puis une échoppe, jusqu'à une usine textile. Au nombre des chantiers possibles (et même obligatoires) figurent palissade, fort et forteresse, destinés à protéger votre petit "chez vous" d'incursions autant inopinées qu'inopportunes des indigènes ou des colons d'autres nationalités. Ça y est, nous sommes de plainpied dans le domaine militaire.

Aux armes!

Il y a six grades de soldats, qu'ils acquièrent grâce à leurs victoires au front. Les plus puissants sont les vétérans dragons à cheval. Pour faire un soldat, il faut 50 mousquets. Pour un dragon, ajoutez 50 chevaux (vous pouvez en faire l'élevage). Dernière pièce militaire : l'unité d'artillerie, à produire soi-même ou à acheter à ce grippe-sou de roi. Notons que si la nature du terrain influence la vitesse des déplacements, elle joue aussi pour déterminer l'issue des batailles. J'allais oublier la marine de guerre et ses trois types de bateaux, en sus des trois autres purement civils. Avec son armée, on peut certes se défendre, mais aussi (voilà qui va vous plaire, brute sanguinaire que vous êtes) attaquer. Pour exterminer les Indiens, par exemple - pas gratuitement, c'est déjà assez cynique comme ça, mais pour s'emparer de leurs richesses - ou pour prendre une ville à un adversaire. Étendre son empire, c'est bien beau, mais ne perdons pas de vue le but ultime du

LES INDIENS SONT NOS AMIS (*)

En 1492, quand Colomb débarque, le Nouveau Mande est peuplé de près de 100 millians d'individus. Cent ans plus tard, les maladies ayant fait leur œuvre, les Indiens ne sont plus que 20 millians, soit une perte de 80 %... L'histaire des Iraquais est exemplaire : ils se sont révoltés face à l'impérialisme des colons, si bien que ceux-ci ont été contraints de négocler. C'est à l'occasion de ces négociatlans que le cammandant anglais, Lard Amherst, ardanna qu'an offre aux indiens des cauvertures venues d'un hāpital aù l'an solgnait la variale... L'épidémie qui s'ensuivit décima les villages et mit fin à la révolte. Les Iroquois étaient organisés en une Confédération de six peuples de la même famille, et Benjamin Franklin, plus tard. devait chanter les lauanges de leur système palitique. Certaines parties de la Constitution des

Etats-Unis ant d'ailleurs été élaborées sur le modèle de la Confédération iroquaise. Alars, qui étaient les barbares ? Signalans enfin que parmi les huit tribus indiennes que rencantre le jaueur de Calanizatian figure celle des Arawaks, aussi appelés... Taïnhas (je vous jure que c'est vrai) i



Avant d'exterminer les Indiens, tirez parti de ce qu'ils peuvent vous apporter : dévoiler des pans entiers de la carte non encore explorés ou former vos colons à des spécialités telles que fermier ou pêcheur expert, planteur de canne à sucre...

Gestion d'une ville mode d'emploi

- La case centrale produit toute seule 5 tonnes de nourriture et 5 tonnes de fourrure par tour.
- B Un pêcheur expert, à lui seul, produit ici 14 tonnes de poisson par tour.
- Un excédent de 7 tonnes de nourriture par tour.
- D Économie de guerre oblige, c'est une unité d'artillerie (D1) que fabrique le charpentier (D2).
- 4 dragons (E1) montent la garde. En cas de malheur, vous avez les chevaux (E1) et les mousquets (E3) pour les remplacer.



- Les "Fils de la Liberté" ont le vent en poupe.
- G L'étable pour élever les chevaux.
- H Grâce à la presse (H1) et au troppeur reconverti en politicien, la mairie (H2) produit 18 "Cloches de la Liberté"
- Le menuisier.
- Un Indien converti (J1)
 alimente en tabac le
 fabricant de cigares(J2).

IB

Di

Objectif: écraser les Indiens,

jeu : l'Indépendance (créez une nouvelle nation, que j'vous dis). Chacune de vos villes a son pourcentage d'affreux conservateurs, partisans de la couronne, et de petits gars qui en veulent, à savoir

pouvez acheter des outils en Europe, du chez les forgerons qui transforment

les "Fils de la Liberté" - ce n'est pas une envolée lyrique, ça s'appelle vraiment comme ça -. Évidemment, il faut faire pencher la balance du côté des indépendantistes. Construire une presse

puis un journal et installer des politiciens à la mairie aura pour effet d'augmenter le nombre de "Cloches de la Liberté" et donc le nombre d'autonomistes. Le même système prévaut pour



La chaîne du minerai : le forgeron l'utilise pour produire des outils qui, eux-mêmes, complètent

la construction de certains bâtiments et servent à l'armurier pour fabriquer des mousquets.

les autres Européens, puis le roi!

les croix générées par les églises et qui augmentent l'afflux de recrues gratuites. À partir de 50 % d'Indépendantistes, tous vos colons gagnent un bonus de productivité et c'est à partir de ce seuil que l'on peut proclamer l'Indépendance. Contrairement à la version qui avait fait l'objet dans notre numéro précédent d'une preview, il n'est plus obligatoire d'être la première puissance européenne à le faire. Simplement, on obtient ainsi un meilleur score. Mais proclamer l'Indépendance trop tôt est très dangereux. Dès le texte paraphé de votre main, qui de vice-royale devient ainsi présidentielle, ce rabat-joie de roi vous envoie illico presto un corps expéditionnaire pour mater votre noble révolte. Vous avez intérêt alors à ce que vos villes soient bien défendues, et c'est rien de le dire. Si vous atteignez suffisamment de "Cloches de la Liberté" (le ridicule de l'expression a dû échapper aux traducteurs), vous aurez la chance de recevoir le renfort d'une autre puissance européenne miraculeusement ralliée à votre bannière étoilée. Laissez-moi vous dire que cette aide ne sera pas de trop. Si vous parvenez à résister à l'armée royale, vous avez gagné. Mais ne vous réjouissez pas trop vite: il y a cinq niveaux de difficultés. De quoi passer des heures et des heures haletantes. Plutôt que leur avertissement complètement crétin à propos des épileptiques photosensibles (on rigole), ils feraient mieux de prévenir que ce jeu peut devenir une véritable drogue. J'en connais qui sont totalement junkies de Colonization. Genre ... moi! Et vous?

Editeur: Microprose • Distributeur: Ubi-Soft (1) 48.18.50.00 • Notice en Français • 7Config : 386SX (386 complet cadencé à 33 MHz ou plus recommandé)

Remarque:

Prévu sur PC CD-ROM et



Le feu d'artifice de la fête de l'indépendance. Avant d'en arriver là...



TROIS MATIERES PREMIERES INCONTOURNABLES ; LA NOURRITURE, LE BOIS ET LE MINERAI. SANS ELLES, C'EST LA MORT DE VOTRE COLONIE. ÎL N'EST PAS ÉVIDENT DE DISPOSER À LA FOIS DE BOIS ET DE MINERAI DANS LA MEME VILLE. PRODUISEZ DU BOIS DANS CERTAINES, DU MINERAI DANS D'AUTRES ET CRÉEZ DES ROUTES COMMERCIALES QUI, AUTOMATIQUEMENT, APPROVISIONNERONT VOS VILLES EN CE QUI LEUR

i vous aimez Civilization, vous aimerez Colonization, jeu complet et complexe où l'on s'occupe autant d'économie que de diplomatie ou de stratégie militaire. D'où un intérêt et une durée de vie énormes.



Leçon d'Histoire Appliquée

uisque Colonization vous propose d'incar-ner le vice-roi du Nauveau Mande lui-même, en vous ploçant dans les condi-tions les plus praches de la réalité, un rappel histarique n'est pas inutile. Chacun sait que Christaphe Calamb (vaus savez, celui qui res-semble à Depardieu) pose le premier pied chré-tien sur ce qu'il croit être l'Inde, en 1492 (NDLR: premier pied chrétien car les Vikings firent un taur en Amérique ovec Erik le Rouge et il est ordais que les Amérindiens arrivèrent à nied odmis que les Amérindiens orrivèrent à pied encare bien ovant, en passont par le détrait de Bering olors gelé. Et ovont eux encore les hommes du néolithique comme l'ottestent les tombes de lo "Civilisation de l'Ocre Rouge" iden-tiques sur les sites de Quiberon et de l'Étot du Maine). Les premiers calons à s'installer sur le nouveou continent sant donc les Espagnals (Depordieu est d'origine espognole ?), emme-nés por Cortes, qui ant tôt fait d'ossujettir les Aztègues du Mexique. C'est à cette occosion que les indigènes our cient foit, comme dit Bashung, cette déclarotian à l'envohisseur : "tu m'as canquis, j'1'adare"... L'Amérique du Sud étont désormais chasse gardée ibérique, c'est ou nord que les outres puissonces eurapéennes s'implontent. Les Anglois étoblissent leur pre-mière véritable colonie en Virginie en 1607, tandis que les Fronçois bôtissent leur premier fart à Québec l'onnée suivante, tolonnés por les Hallandais qui jettent leur dévolu sur l'empla-cement de l'actuelle New-Yark. Vailà les quatre farces en présence. Chacune entreprend la conquête du Nouveou Monde à sa manière, ce qui explique que vous n'êtes pas placé au départ dans les mêmes conditions suivant lo natianalité que vaus avez chaisie. L'Angleterre, à l'épaque, est la praie de persécutians religieuses (nos petites histaires de faulard, c'est de la gna-

gnotte ò côté), ce qui foit que les volontoires ò l'exil sont pléthare. Aussi, si vous êtes Anglais (quelle drôle d'idée !), vous ovez lo chonce de vair vatre calanie alimentée en main-d'œuvre gratuite plus fréquemment que les autres. Le calan espagnal type, lui, est un jeune hamme ovide d'ar et de canquête, paur qui le massacre des indigènes est une agréable distroction. Par conséquent, si vaus incarnez les fiers - et ombra-geux - Ibères (quelle idée étronge !), vous gognez un bonus de 50 % lorsque vous ottoquez les Indiens. Quant à l'autre pays du fra-moge, je veux porler de lo Hollonde, ses ressortissonts sant ovont tout des commerçonts. Vous ovez décidé d'être botove (quelle idée bizorre!)? Vous démorrez le jeu avec un novire marchond. Enfin, le colon fronçois est carocté-risé par sa foculté à coopérer avec les indigènes. Si vaus chaisissez lo Fronce (un peu de potriatisme ne fait pas de mal), les tribus ovaisinontes, sachont reconnoître tolent, intelligence et beouté - tiens, ce seroit un bon titre pour une série de TF1 - occaurrant vers vous les bras chargés de présents. Un mat sur la fin de l'histaire : en 1700, les Anglais ont obsorbé lo plupart des enclayes hallondaises, avant de reprendre à la France le Canada, ce sacrilège datont de 1763. Les calonies du nard de l'Amérique forment une ollionce et supportent de moins en moins les impôts réclomés por l'Angleterre. Bodoboum : en 1775 se produit lo première bataille entre calans et Brittans (ò Lexingtan, Massachussets), qui marque le début de la révolutian américaine. Six ans plus tard, c'est l'humiliante redditian de Yarktawn qui pausse les Anglais à négacier, paur enfin recannaître les États-Unis en 1783. Mais vailà que Colanization vaus danne l'accasian de réécrire l'histaire. On vo pas se

ET SI ÇA

Vous rencontrez une légion étrangère, et soudain patatras : le bug dans toute son horreur? Pas de panique : allez sous le fichier MPS\COLONIZE, tapez Edit game.txt, cliquez dans le menu recherche et tapez hellomanly. Dans le paragraphe qui suit ce mot, placez le curseur en bout de ligne après le mot "continue", cliquez, appuyez sur Enter et faites une sauvegarde. Ensuite, vous pauvez relancer le jeu, ça roule. En cas d'erreur, ne vous affolez pas : la modif n'est prise en compte qu'après la sauvegarde. Si vous avez déjà sauvé, il ne vous reste plus qu'à réinstaller le jeu à partir des disquettes. Ils ont décidément tout prévu : Ils sont forts, chez Microprose (là, je les charrie un peu...).

Desert Strike

PC-CD

REMARAILE

Testé sur un 486SX25 Local Bus. Existe aussi en version disquette.







Trop difficile!

Un scrolling moyen, une difficulté à la limite de l'impossible, un graphisme vieillot, on pouvait vraiment rêver mieux.

LORD CASQUE NOIR

endredi 14 août 1991, un tyran vient d'envahir un quelconque pays du Moyen-Orient et les gentils ne sont pas très contents, voire pas contents du tout (les gentils c'est les Américains, O.K.?). Le président des gentils vous envoie donc buter les méchants et vous confie pour cela un hélicoptère parmi les plus puissants ainsi qu'un co-pilote de choc.

Dur, dur

Le combat s'annonce passionnant, mais l'extrême difficulté de la première mission trahit immédiatement l'aspect irréaliste du jeu. Depuis quand les arabes sont-ils plus forts que les gentils Américains venus sauver le monde et la démocratie ? Trève d'humour grincant, c'est ici que se situe le cœur du problème : la difficulté. Le jeu est certes réputé pour cet état de fait, mais pour le coup, on se lasse rapidement de recommencer cinquante fois la même chose. Oui, je sais, vous allez dire que je ne suis qu'un gros nul et que si je savais maîtriser un peu mieux mes doigts, j'y parviendrais aisément. Laissez donc mes doigts tranquilles et concentrezvous plutôt sur ce qui va suivre.

Pour parvenir à remplir votre mission de départ, vous allez devoir détruire des hangars, des aéronefs (au sol), buter une centrale nucléaire, tuer des miradors et délivrer des prisonniers. Le terrain relativement vaste comporte des caisses de munitions, des tonneaux de fuel et autres bonus qu'il vous faudra hélitreuiller. Enfin, vous pourrez effectuer quelques réparations de fortune en ralliant la mini-base installée sur la plage, et croyez-moi, vous allez en avoir besoin. Entre les lance-missiles, la DCA et l'ensemble des moyens que l'ennemi déploie face à vous, les dommages, ça n'est pas ce qui manque.

Comme vous pouvez le constater, tout ceci a l'air fort captivant, mais le scrolling irrégulier, le graphisme un peu grossier, les bruitages bizarres (genre bruit de bidon vide lorsque l'on percute une montagne !!!), et, au risque de me répéter, la trop grande difficulté finissent par devenir dèsagréables à la longue. C'est d'autant plus regrettable, que le maniement de l'hélico est un modèle du genre.

N.B.: La version CD comprend un niveau supplémentaire par rapport à la version disquette.

EDITEUR: Gremlin • TEL: (1) 58.68.10.10 • DISTRIBUÉ PAR: Virgin. • NOTICE: VF, I joueur, configuration minimum: 386 DX 40, dispo sur: Amiga, Megadrive, Super Nintendo, testé dans joy n°37.Sept.





Top Gear 2

Un jeu rétrograde.



Dans le genre course de voitures, ce n'est pas ce que l'on ait vu de mieux sur Amiga. Top Gear 2 n'est qu'une vulgaire copie ratée de Lotus Turbo.

LORD CASQUE NOIR

Il ne faut pas chercher bien loin les origines de ce jeu. Adaptation de Lotus Turbo sur console, Top Gear 2 revient par un malheureux hasard sur CD32. Il est en tous points inférieur au titre dont il s'inspire. Il est lent, le graphisme moyen et la jouabilité médiocre. Seule l'excellente bande son et le mode "2 joueurs" sont à même de rattraper le coup. À oublier au plus vite.

EDITEUR: Gremlin Interactive - NOTICE: VF, 1 ou 2 joueurs, dispo sur console





que si l'on y joue à deux.

TECHNIQUE 30 INTERET 50



Pinkie

Amiga

Et mes royalties

PINKY

h ben ça alors, ils sont gonflés chez Millenium! Ils me pompent sans vergogne mon pseudonyme sans me verser le moindre brouzouf, puis changent deux lettres vite fait afin d'éviter que je ne les poursuive en justice. On remarque même quelques similitudes entre le personnage principal de ce jeu de plates-formes qu'est Pinkie et moi (j'ai effectivement un gros nez), c'est un vrai scandale!

Bon, trêve de divagations paranoïco-mėgalomanes, voyons un peu qui est mon nouvel homonyme. Pinkie est un extraterrestre écolo qui veille à la survie des espèces partout dans la galaxie. Or, sur le système XCVF4248, les dinosaures sont en danger d'extinction totale, chassés sans merci afin de récupèrer leurs crottes de nez, un carburant précieux pour les vaisseaux spatiaux. C'en est décidément trop pour notre ami rose, qui s'en va collecter tous les œufs rescapés des mastodontes afin de les mettre en lieu sûr.

Concrètement, il va donc vous falloir partir à bord de votre grand bi de l'espâââce et vous mettre en quête des précieux œufs en évitant les crabes, robots et autres créatures indéfinissables morvophiles. Entre chaque planète, vous pourrez faire escale dans un magasin intergalactique afin de fournir votre étrange véhicule à une roue en armes diverses.

Techniquement parlant, Pinkie, s'il ne révolutionnera pas le monde de l'Amiga, est tout de même honnêtement fait. Le graphisme, très inspiré de celui des dessins animés, est sympathique, avec en particulier des attitudes du hèros qui prêtent parfois à sourire. L'animation est du même tonneau, c'est-à-dire qu'elle remplit sa fonction sans dommages, à l'aide d'un scrolling fluide et d'une réaction instantanée de votre personnage aux moindres sollicitations du joystick.









Ne cherchez pas cependant de zooms, rotations de sprites ou scrollings multidirectionnels parallaxes, il n'y en a pas. Pinkie n'est certes pas un chef-d'œuvre, mais plutôt un bon choix pour qui veut se détendre quelques heures sans trop se prendre la tête.

EDITEUR : Millenium • DISTRIBUTEUR : PPS • TELÉPHONE : (1) 43.59.47.47.

e n'est pas le soft du siècle, mals un sympathique petit jeu de plates-formes sans prétention.

<u>GÉNÉRATION</u>

MICRO

-10% SUR LES SOFTS EN PRÉSENTANT JOYSTICK

43 20 76 27

53, RUE DE L'OUEST 75014 PARIS

MÉTRO GAITÉ OU PERNETY

Ouvert le lundi de 14h à 19h et du mardi au somedi 10h à 19h

LA SOLUTION OCCASION! VENDEZ! - ACHETEZ!

ATARI AMIGA A 500 512k: 700 F Atori 520 stf: 600 F A 500 1mo: 1100 F Atarl 1040 stf: 1100 F A 500 + 1mo : 1100 F Atori MEGA 2 : 1500 F Atori MEGA 4: A 600 1mo: 750 F 1800 F A 1200 2mo : 1600 F Atori 520 ste: 700 F A 1200 2mo HD: Atori 1040 ste: 1200 F N.C. Atorl SM124: A 2000 1mo: 1400 F 750 F A 10835: 800 F Atori SC1425: 800 F A 10845: 850 F Atorl Mflle30: 1200 F



COMPATIBLES PC

PC 486 DX33 4mo HD 120mo VGA couleur:	5000 F
PC 486 DX2/66 4mo HD 120mo VGA couleur:	6000 F
Option CD ROM double vitesse 300K/S:	600 F
Option Corte Son 16 bits compotible S8:	500 F

CONSOLES

Mégodrive + 2 monettes + 1 jeu :	450 F
Super Nintendo + 2 manettes + 1 jeu :	550 F
Jeux Super Nintendo et Mégadrive à portir de :	150 F

REVENDEZ VOS JEUX!

PC MULTIMÉDIA NEUF PRIX : NOUS CONSULTER

Vente par correspondance Occasions Garanties 6 mois SAV assuré par nos soins

Darksun wake of the ravager

DC

Drôle de jeu...



Il n'y a rien qui ressemble plus à un jeu de rôles qu'un autre jeu de rôles. Joy a testé pour vous son 150.000e jeu de rôles. Et comme d'habitude, on se laisse envoûter par un monde qui évolue dans la bécane.







Le début de toute l'histoire

oici le deuxième épisode de Darksun. Dans le premier, vous deviez vous libérer de votre condition d'esclave et tuer tous les vilains pas beaux qui se mettaient au travers de votre route. Cette suite (si on peut appeler cela une suite, car il n' y a aucun lien apparent entre les deux logiciels mis à part l'écran et les icônes qui n'ont pas changé en quoi que ce soit) est intéressante. Le graphisme est similaire, bien que l'éten-

due des terres dans ce deuxième volet soit beaucoup plus impressionnante. Les petites intrigues vous rapprochent de certains personnages ou vous en éloignent. Bien entendu, vous devez défendre la veuve et l'orphelin. L'action commence très rapidement dans la ville de Tyr. Vous vous baladez dans la rue, et une innocente qui a besoin d'aide vous propose de la suivre et se fait tuer sous vos yeux. Suivant le vieil adage : "faites votre justice vous-même et dis-



Les différents sorts possibles sont représentés par des îcônes









cutez après", très fréquent dans ces contrées, vous la vengez. Vous trouvez, sur le corps de la jeune fille, un parchemin qui relate un complot organisė par les templiers. En interrogeant les villageois, vous vous rendez compte du bien-fondé de cette missive. Certains y voient une occasion de faire du commerce. D'autres résistent : ils ont fondé une société secrète à laquelle vous vous joindrez rapidement. Bien entendu, le but unique de cette confrérie est d'éliminer les templiers qui ont un problème en ce moment. En effet, leur grand sorcier vient de mourir et leurs pouvoirs magiques sont considérablement affaiblis. C'est donc le moment d'en profiter.

Votre mission, si vous l'acceptez...

Mais il vous faudra remplir beaucoup d'autres missions, libérer les mineurs de l'esclavage (la grande mode du pays) ou aider le peuple de la forêt, et évidemment prendre le trésor. Vous dirigez un groupe de quatre personnages que vous aurez créés au préalable. Vous pouvez leur mettre les paramètres les plus forts. Un petit conseil: choisissez la classe des personnages, cliquez sur le dé jusqu'à obtenir un maximum de points de vie. Vous serez moins inquiété pour progresser rapidement dans le jeu en ne mourant pas à chaque coup d'épée adverse. Car les points de vie disparaissent très vite dans une bataille, surtout si l'ennemi est en surnombre. Si vous êtes trop faible, allez dans un hôtel ou un endroit paisible pour y passer un moment. Tous vos points de vie reviendront et vous pourrez affronter des dangers beaucoup plus intéressants. Côté réalisation, c'est plutôt mignon : vue aérienne plein écran avec



- 1 : Ces arbres creux sont en fait les habitations d'un peuple vivant en parfaite harmonie avec la nature. 2 : L'entrée de la mine d'argent.
- 3 : Entrée des souterrains. 4 : Libérez Magniolia, et son père vous remettra une récompense.
- 5 : Ce souterrain est infesté de serpents. Ne leur faites aucune confiance.
- 6 : Une des plantes venimeuses de Tyr.
- 7: Vous pourrez vendre des objets ou en acheter d'autres avec ce groupe de personnages.
- 8 : Vous.
- 9: Vous devrez remplir cette caisse de myrtilles pour faire plaisir aux habitants des arbres.



Avant et après la bataille









Vous êtes ici à l'entrée de la maison des peupliers. N'y allez qu'avec des ioueurs très expérimentés.



de grandes étendues pleines de souterrains, de grottes, sans aucun de ces satanés labyrinthes qui donnent tant de maux de tête aux joueurs. Malheureusement, il faut quand même une grosse bécane parce que c'est assez saccadé (même sur un 50 MHz). Vous voilà prévenu. Malgré ce gros problème, c'est très agréable à jouer. Sauf si vous aimez la musique en jouant : en effet, il n' y en a que pendant les combats et c'est toujours la même chose. Tips : écoutez une cassette en jouant! Et les bruitages se résument à des "AAArgh", des "umph", des "aouuuu". Tips : écoutez un CD en

La tradition avant tout.

Comme dans tout jeu de rôles qui se respecte, que ce soit sur ordinateur ou avec un maître de jeu, le but est de faire progresser les personnages. SSI ne s'y est pas trompé. La gestion des personnages est on ne peut plus convi-

viale. Un personnage, des icônes autour où l'on place les diverses armures, et un inventaire de douze objets par personnage. Pas de surprises pour les fanas de jeux de rôles. En revanche, pour les néophytes, c'est un peu plus compliqué car la documentation ne fait que 80 petites pages qui n'abordent pas du tout les caractéristiques des armes et des armures. Comment savoir si on n'achète pas n'importe quoi, quand on va chez un marchand? (NDLR: en lisant Joystick, par exemple ?). Évidemment, il n'est pas possible de mettre toutes les règles AD&D dans une boîte de logiciels informatiques, mais un petit fichier texte parlant de ça ne serait pas superflu. Pour la prochaine fois peutêtre ? La grande quête de ce jeu est bien évidemment de chasser le démon, en l'occurrence un dragon mystérieux à la tête du pays. Pas très original, hein! Toujours la même quête dans ces jeux qui se passent à une époque médiévale: remettre le roi sur son trône, bouter les esprits malfaisants hors de ce dernier et à l'occasion libérer la princesse qui se mariera avec et fera de

jolis enfants nobles, intelligents, polis avec leurs parents, etc. À quand un jeu où le but sera de tuer la princesse, qui se mariera avec un homme-lézard, et de faire guillotiner le roi ?

Comme tous les jeux de SSI, celuj-ci est basé sur les règles avancées de Dongeons et Dragons. La magie y est très bien représentée, car on trouve près d'une centaine de sorts. Les monstres, a contrario, semblent avoir été légèrement oubliés, et c'est assez frustrant dans un jeu de rôles. Il n'y a rien de plus lassant que de s'acharner toujours sur les mêmes ennemis. Mais ce défaut est compensé par la richesse des petites missions à accomplir et des endroits à explorer.

GENRE : Jeu de rôles • EDITEUR : SSI 16 (1) 43.59.47.47 • Nbre DE JOUEURS : I • CONFIG : 486 à 50 MHz recommandé • NOTICE : Anglais REMARQUE : Egalement disponible sur PC CD-Rom



Variété des sorts De beaux grands sprites

C'est très saccadé Tout en anglais La musique est très répétitive

ne belle réalisation, qui devrait faire passer des heures de jeu aux fanas du genre. Classique, mais efficace. Pffu! content d'avoir terminé ce test. Je. vais pouvoir retourner y jouer l











Lords of the Realms

La course au pouvoir.

Le très versatile Impressions est de retour avec un jeu, cette fois-ci, très bien réalisé. Mélange de Castles et autres simulations économiques historiques, l'ensemble est saupoudré d'un peu de Settlers pour faire bonne mesure.



Il serait temps que les éditeurs s'aperçoivent qu'il existe d'autres périodes historiques que le moyen-âge anglais qui puissent faire l'objet d'une simulation (quelques idées: les Perses, Babylone, le Japon et la Chine Impériale, les Mayas, etc.).

MOULINEX DE KERLAN

ous sommes au XIIIe siècle, et la couronne d'Angleterre est sans hėritiers. Oui, je sais, ça commence comme Castles. Soyez rassuré, ça continue de même, à savoir que le jeu est passionnant. Tant pis pour les répétitions, nous sommes donc en présence d'un jeu de stratégie et de conquête. Différence avec l'ancêtre - qui laissait la part belle à la construction d'ouvrages fortifiés - Lords of the Realms met surtout l'accent sur la gestion du royaume et en particulier celle des ressources alimentaires, même si le but final reste le même. Ce jeu qui se déroule par tours permet de disputer une partie jusqu'à six participants, et c'est surtout dans ce cas de figure qu'il est le plus intéressant. Cela dit, même en mode "un joueur" contre

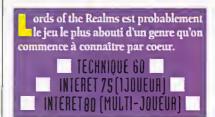
l'ordinateur, il y a de quoi faire en raison de la gestion des cultures, assez précise. Lords of the Bidules offre en effet au joueur épris de réalisme, la possibilité de s'essayer aux joies de la culture par rotation. Il est vrai qu'un jeu moyenageux, qui n'aurait pas tenu compte des jachères, se serait passé d'une telle particularité. Pour le reste, l'élevage de bovins et d'ovins (moutons) est pareillement envisageable. Bien entendu, le jeu consiste surtout à voir son territoire augmenter, et pour cela, il faut, dans l'ordre, disposer d'assez de ressources, d'habitants, de matériel, d'armes, d'armées et de châteaux. Il est possible de passer des alliances avec d'autres joueurs (y compris en mode contre l'ordinateur). On peut regretter que d'autres aspects de la vie de l'époque ne soient pas





Les icônes, peu ciaires. La musique, simplette. Les conseillers, peu avisés.

aussi finement gérés que la nourriture, comme par exemple la construction d'ouvrages fortifiés, qui se fait en automatique pour peu que l'on dispose d'assez de ressources. Mais à n'en pas douter, si vous avez apprécié Castles, vous n'en aímerez que plus ce jeu. En ce qui concerne le graphisme, voyez par vous-même, c'est en 256 couleurs et très mignon. Quant au son, il est peut-être un peu trop discret, mais rien de rédhibitoire. EDITEUR: HYPRESSONS • DISTRIBUTEUR: Ubi Soft (I) 48.18.50.00 • NOTICE: VO, 6 joueurs, 486 SX 33, dispo sur PC, prèvu sur CD.





Un système de configuration permet d'afficher plus ou moins d'informations sur la carte de l'Angleterre.

De Kenian



C'est sur cette carte que l'on détermine l'occupation des sois : vaches, moutons, céréales, friche.

Ma côte de popularité est en hausse. Pourvou qué ça doure.

STALKER

Pour son premier jeu sur 3DO, Morpheus Interactive nous propose de pratiquer abondamment le duel aérien. VR Stalker est le premier soft de ce genre sur 3DO, à mi-chemin entre la simulation et le shoot'em up.

Simulateur ou jeu d'arcade?











R Stalker vous expédie dans un futur proche, aux États-Unis. Un réseau de terroristes puissamment équipés projette de prendre le pouvoir et menace de mettre le pays à feu et à sang si le gouvernement n'obtempère pas à ses injonctions. C'est bien évidemment à ce moment précis que vous sortez de l'ombre. En tant que meilleur pilote de I'US Air Force, c'est vers vous que l'armée se tourne, à bout d'arguments, pour vous ordonner d'éradiquer les terroristes.

Heureusement pour vous, on ne vous demande toutefois pas de prendre d'assaut une forteresse au lance-pierres, vous ne partirez donc pas sans biscuits pour vos missions. Votre arsenal complet se compose de six avions de chasse aux caractéristiques variables, qui sont respectivement un FI4, unFI6, un FII7 et FII9.



un A10 et enfin un appareil expérimental ultra rapide inventé de toutes pièces pour l'occasion, le X-2. Largement de quoi vous faire respecter! Les missions qui vous sont assignées varient, elles aussi, de la destruction de silo au nettoyage d'une zone aérienne. Détail important de VR Stalker, selon le type de cible que vous allez devoir attaquer prioritairement, vous allez sélectionner. Par exemple, s'il s'agit de raid sur un objectif terrestre statique, le F119 est tout indiqué, tandis que l'A10 convient mieux à la chasse aux chars d'assaut ou le FI6 aux purs combats aériens. La force d'un combattant ne réside parfois pas dans ses seuls muscles!

Le joueur de VR Stalker ne peut manquer de se rappeler des logiciels tels qu'F19 Interceptor ou F29 Retaliator dès la première partie. En effet, à l'instar de cette frange des simulateurs de vol sur micro, VR Stalker ménage la chèvre et le chou, c'est-à-dire qu'il est un compromis entre de "vrais" simulateurs comme TFX ou F15 Strike Eagle III et un "bête" shoot'em up du genre de Shock Wave. Mais hélas, s'il nous remet en mémoire ces anciens softs (F19 et F29) de par son style, il nous rappelle aussi par sa réalisation! Autrement dit, VR Stalker est assez loin d'exploiter la 3DO à la mesure de ses possibilités, et présente des graphismes et une animation similaires à ce que l'on trouve sur Amiga, par exemple. C'est principalement aux décors du jeu, d'une pauvreté extrême, que s'adresse ce reproche. DISTRIBUTEUR: Mindscape • EDITEUR: Morpheus

Interactive/American Laser Games • Notice V.O •

VU ET DISPO CHEZ JPF IMPORT

i VR Stalker apporte un nouveau type de jeu à la 3DO, je ne suis pas sûr qu'il conserve longtemps cette suprématie, principalement à cause d'une réalisation simpliste.



Indigne de

De prime abord, Star Control 2 est un jeu qui pouvait susciter de nombreux espoirs. À la fois simulation économique, militaire et stratégique, le soft comporte bon nombre de ces options qui font habituellement le succès d'un jeu. Seulement voilà, c'est au niveau des phases d'action que le bât blesse. En effet, Star Control est un jeu qui ne date pas d'hier (la première version du jeu fut testée dans Joystick n° 10!), et sa réalisation n'a que trop peu évolué par rapport aux progrès effectués durant la même période. Acheter à prix d'or une 3DO et se retrouver avec un soft dont les combats se résument à un remake d'Astéroïds n'est sûrement pas ce qu'avaient en tête les possesseurs de cette console. Crystal Dynamics nous avait habitués à sortir d'excellents logiciels pour la 3DO, Star Control 2 est son premier flop.

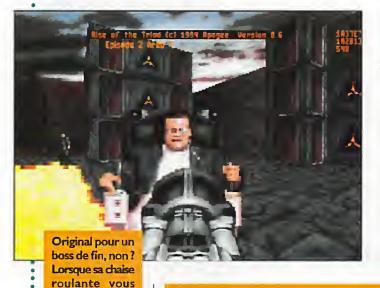
EDITEUR: Crystal Dynamics • NOTICE: VO• TESTÉ DANS 10Y 34

VU ET DISPO CHEZ JPF

C 2 est bien trop obsolète pour figurer honorablement dans la ludothèque de la 3DO.

TECHNIQUE 45 INTERET 60

UDÉOTEST



Rise of the Triad

PC CD-ROM

Boucherie & co

Ses auteurs le présentent comme le jeu le plus violent jamais réalisé, comme "The Doom Killer". Plus rapide, plus drôle, plus original et incroyablement gore, Rise of the Triad fait souffler un vent nouveau sur cette catégorie de produit.

LORD CASQUE NOIR



écrase, vous devenez tout plat.

> Il y a des jours comme ça où l'on reçoit un jeu dont peu de gens ont eu l'occasion d'entendre parler. Quand, en plus, il est issu d'une société spécialisée dans le Shareware, c'est toujours avec une certaine anxiété que l'on installe la chose. Mais il y a aussì des jours où vous vous prenez une grande baffe dans la tronche, voire deux tant la surprise est de taille. Rise of the Triad fait partie de ceux-là. Créé par l'un des designers de Wolfenstein 3D, Rise of the Triad s'annonce comme le jeu le plus gore de sa génération. Du sang, de la chique et du molard, accrochezvous... ça déménage!

Jusqu'à onze joueurs en réseau

Quoi de plus jouissif que de tirer sur tout ce qui bouge sans avoir à réfléchir ? Et puis, entre nous, ça m'arrange parce que moi, réfléchir... euh, ça m'arrange, quoi. Enchaînons les événements dans un ordre chronologique et commençons par le lancement du jeu (NDLR : très bon ça, coco, le coup du commencement par le début). Rien que les menus. tu meurs! Présenté sur des plaques texturées et pivotantes, Rise of the Bidule vous invite à effectuer quelques réglages judicieux. Les modes de commandes tout d'abord comprennent, outre le clavier, toutes sortes de souris, y compris celles à plusieurs degrés de liberté (Cyberman, Spaceball...). Également intéressant, le paramétrage de l'échelle "gore" par mot de passe (utile si l'on a des enfants en pleine communion solennelle, par exemple). Le mode multi-joueur n'a pas été oublié avec, tenez-vous bien, pas moins de onze joueurs en réseau et des tas de trouvailles débiles (comme la possibilité de ridiculiser un joueur adverse avec l'option "Remote Ridicule")... Du délire à l'état pur. Le soft inclut même des niveaux spécialement conçus pour faciliter le jeu à plusieurs. Mais venons-en plutôt au fait, à la fête même, devrais-je dire. Une pression sur la touche "La vache, grouille, faut qu'je joue!" me propulse au cœur de l'action. Souci de la présentation oblige, l'écran de jeu déboule dans un effet de zoom virevoltant.

Sang... aucune limite!

Pistolet au poing, j'effectue mes premiers pas dans ce monde nouveau, et ô joie, j'aperçois au loin des ennemis : des agents de la milice locale. Ah oui, j'ai omis de vous résumer le scénario, toujours très profond pour ce style de jeu. Vous incarnez un membre de la H.U.N.T. (Troupe à Haut risque des Nations Unies) ayant pour mission de démanteler la secte de l'île de San Nicolas se trouvant à vingt miles au sud de la Californie (remarquez que ça change des chalets suisses). Sous cette organisation mystique, se cachent en fait des activités illicites comme la fabrication de boudin blanc à base de chair humaine. Mais peu importe ce qu'ils trafiquent, vous n'êtes pas là pour tergiverser mais seulement pour les buter. Et puis, ça tombe bien parce que moi, réfléchir... Vous pouvez noter en passant qu'une fois n'est pas coutume, ce n'est pas sur des monstres que l'on tire, mais bel et bien sur des humains comme vous et moi, des gens avec des uniformes et une tête d'abruti, comme les militaires. Dans le niveau le plus gore, il arrive même qu'ils explosent com-

plètement, ces cons. C'est bien simple, il y a des morceaux de barbaque du sol au plafond. Un vrai feu d'artifice organique! À ce propos, Rise Machin ne propose pas un grand nombre d'ennemis différents, huit tout au plus, sans parler des boss de fin. "C'est pas mal" me direz-vous, mais contrairement à Doom 2 ou à System Shock où les monstres étaient tout le temps de formes variées, ceux de Rise of Ta Mère restent très similaires à quelques exceptions près. C'est vrai en fait, un humain reste un humain et on a beau se trouver dans un monastère bidon, l'habit ne fait toujours pas le moine. Le côté méchant est donc plutôt raté, mais les auteurs se sont rattrapés en vous offrant une panoplie d'une dizaine d'armes complétée par des accessoires et des armes spéciales

Le soft parfait ?

Aussi incroyable que cela puisse paraître, le moteur de Rise Œuf Dur s'avère plus rapide à configuration égale, que celui de Doom. C'est d'autant plus balaise que la pixellisation est plus fine. Autres détails qui tuent, les impacts des balles modifient l'aspect des textures et elles ricochent sur les objets métalliques, le tout dans un bruit hallucinant de réalisme. Idem pour ce qui est des bris de glace. Les vitres (teintées !) éclatent en plein de morceaux bien coupants. Enfin, vous pouvez courir, faire demi-tour avec une seule touche, vous déplacer latéralement, péter le décor dans des gerbes d'étincelles, sans oublier la possibilité d'éliminer certains détails au cas où votre machine ne suivrait pas (gestion de l'aclairage, affichage du sol ou du plafond). Mais le plus important reste sans aucun doute "l'auto-tracking".

REMARQUE Testé sur un 486DX66

Les armes
Le fun
Une somme de
détails incroyable
Le jeu à 2 en réseau!
L'éditeur de
tableaux aléatoire
Les menus hyper
soignés et détaillés

La géométrie du décor est assez répétitive. Pas assez d'ennemis différents.



Armes et accessoires

- I- Masque à gaz.
- 2- Double pistolet (munitions infinies)3- Mitraillette (munitions infinies)
- 4- Lance-missiles (alors, c'est pas gore, ça?)
- 5- Lance-boules (très efficace, mais très dangereux!)
- 6- Lance-missiles multi-tête

- 7- Lance-missiles à tête chercheuse (efficace dans les coins)
- 8- Lance-missiles très multi-tête
- 9- Ruban de feux (progresse en ligne sur le sol)
- 10- Double-têtes chercheuses
- II- Baguette magique (redoutable, mais
- s'épuise vite)
- 12- Batte de base-ball
- 13- Jette un sort (magnifique!) 14- Chien (eh oui, on peut se transformer en iench!)
- 15- Couteau permettant de se libérer des filets

Les armes laissent des traces d'impact sur les murs. Les bruitages en stéréo sont irréprochables.







Pour atteindre les bonus, il faut sauter sur les trampolines roses.



Des pièges animés sortent du sol... des murs ou du plafond. Des interrupteurs permettent de les arrêter



La statue porte un couteau qu'il vous faut prendre. Notez les flammes qui sortent des bouches apposées sur le sol.



Le genre d'ennemis auxquels vous aurez affaire.

C'est-à-dire que lorsqu'un personnage saute devant vous, par exemple, vous le suivez des yeux en levant et en baissant automatiquement la tête. Eh oui, on peut ainsi marcher la tête vers le bas ou vers le haut.

Autre point fort de Rise of the Tralala: l'excentricité. Voilà un jeu qui ne se prend pas vraiment au sérieux. Ainsi, vous pourrez sauter en l'air à l'aide d'un trampoline pour ramasser des bonus, manger des amanites-tue-mouche vous refilant des tournis avec des perspectives de vue bizarroïdes, ou encore ramasser des trucs loufoques vous faisant rebondir sur les murs comme une balle de flipper. Et ce n'est pas le boss de fin du second niveau — et qui vous rend tout plat en vous passant dessus avec sa chaise roulante — qui va me démentir.

Ce jeu fantastique souffre pourtant d'un gros défaut : le manque de diversité dans les décors. Alors que Doom ou System Shock propose des escaliers à gogo, des pièces de forme ronde, ovale, des dénivelés incessants, les niveaux de RoT se résument à des lieux composés de murs droits sans aucun étage et au design peu subtil. Ils rappellent en fait beaucoup plus ceux de Wolfenstein 3D que ceux de Doom. Enfin, peu importe les raisons, mais côté ambiance, c'est moins sympa. En contrepartie, le soft inclut des effets de brouillard et des pièges impressionnants comme les lames qui sortent du sol ou des boules de feu s'échappant des murs. L'intérêt de RoT ne se situe donc pas dans une ambiance bien glauque

comme celle de Doom, mais dans la bouffée d'air frais qu'il procure. Quand Doom vous fait flipper, Rise of the Triad vous fait rire.

Tout dépend donc de ce que vous recherchez. Si c'est l'effet de surprise, Rise of the Triad enterre tout ce qui s'est fait en la matière. En faisant abstraction de la monotonie du décor, que ce soit au niveau de l'animation, des armes, des bruitages, des trouvailles rigolotes, du mode "multi-joueur"... c'est du "zéro faute" sur toute la ligne. À noter que le générateur de niveau est vendu séparément, sauf dans la version CD.

EDITEUR: Apogée • NOTICE VO, I joueur (2 par modem ou câble et jusqu'à 11 en réseau IPX), Configuration minimum: 486 DX. • DISTRIBUTION: Shareware.

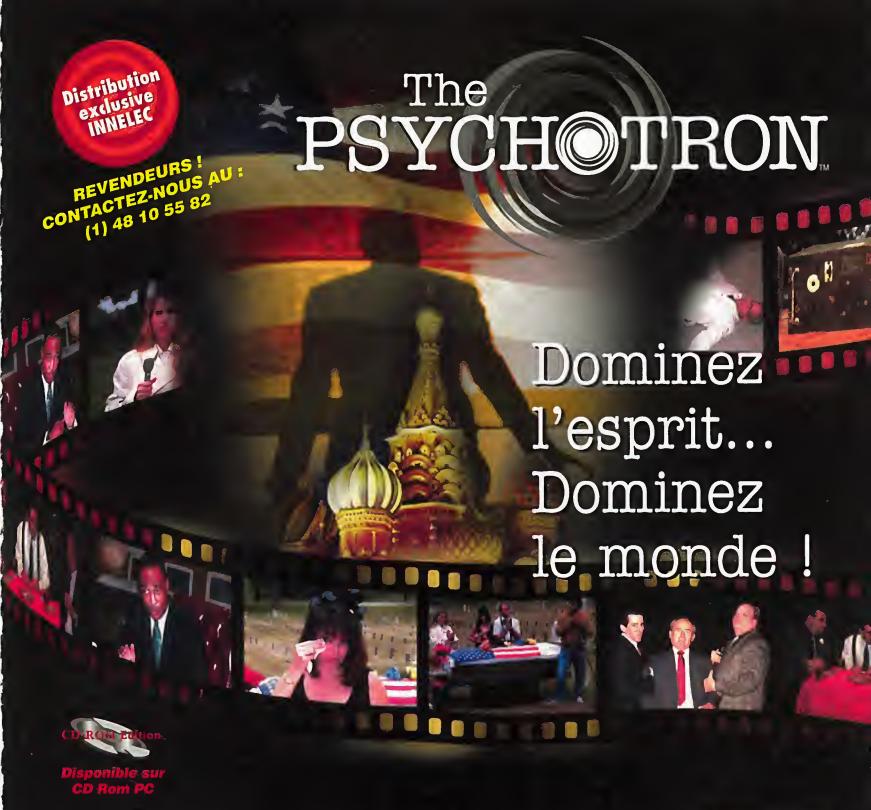


n Wolfenstein 3D puissance 10 agrémenté d'une bonne dose d'humour et bourré de détails d'enfer. Le plus sérieux concurrent de Doom.

IECHNIQUE 95 INTERET 85



En levant la tête, il se passe que dalle. En revanche, la baisser peut révéler la présence de passages secrets.



Alors qu'il s'appelait encore l'URSS, ce pays mena des recherches sur la façon de manipuler les forces de la perception extrasensorielle (ESP). Redevenu la Russie, ce pays manque aujourd'hui de ressources finacières. Pour pallier à leur manque d'argent les Russes vendent le produit de leurs recherches, le générateur psychotronique, au gouvernement des Etats-Unis. Mais alors qu'il était en route pour les USA, le générateur a disparu; vous devez donc le retrouver!

Questionnez les suspects, cherchez les indices dans des environnements en 3D, et affrontez les infâmes bandits qui protègent leurs secrets les plus honteux. C'est le défi moral suprême dans une course contre la montre, et vous devez utiliser tous vos talents de détective pour déjouer les plans de ceux qui essaient de contrôler votre pensée.



Disponible dans les principaux points de vente.



© 1994 Merit Software, © The Multimedia Store and The Psychotron are registered trademarks of the Multimedia Store. All Rights Reserved. All other trade names are properties of their respective owners.

INNELEC - CENTRE D'ACTIVITÉS DE L'OURCQ 45 RUE DELIZY - 93692 PANTIN CEDEX TÉL. (1) 48 10 55 55 - TELEX 231967 - FAX (1) 48 91 29 12



Lode Runner

DC

Une cure de jouvence

Il est des jeux qui, telle la madeleine de Proust dans sa tasse de thé, vous replongent dans un passé que l'on croyait tout à fait oublié. Ces jeux ont été vos premières émotions interactives. Que celui qui a oublié Space Invanders ou Pac-Man soit à jamais banni...

LÉO DE URLEVAN

FAUX

Il s'est vendu
300 000 Myst aux
USA.
VRAI:
L'indispensable jeu
d'aventure de Broderbund a été
vendu à 150 000
exemplaires sur
Macintosh CD et
autant sur PC CD.

Les Krostons sortiront sur CD-I FAUX:
Il s'agit des Schtroumpfs que Infogrames produira sur cette machine sans Philips.





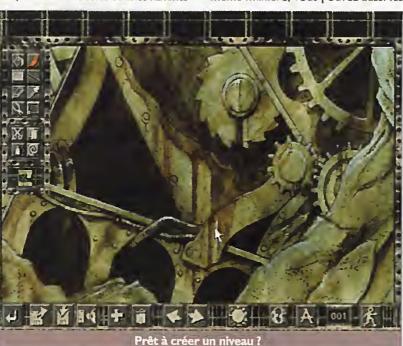


oad Runner a été entièrement refait du sol au plafond, mais n' a rien perdu de son intérêt d'antan. Le but du jeu est fort simple : vous êtes le Lode Runner, le coureur des mines. Des démons ont stocké des trésors impressionnants sous la terre. N'écoutant que euh... vos intérêts financiers, vous plongez dans ces mondes dangereux.

Au charbon !

Le jeu comporte maintenant 150 tableaux tous plus diaboliques les uns que les autres. Vous devez récolter tous les objets de valeur pour passer au niveau supérieur. Une fois ceci fait, votre but sera de gagner la sortie. Pour vous aider dans votre entreprise, vous avez une sorte de lance-flammes

qui permet de creuser des trous dans lesquels vos ennemis tombent. Ils en sortent assez vite. Cela vous permet aussi de tailler une brèche pour récupérer des diamants ou autre joaillerie bloquée. Néanmoins, il vous faudra faire attention à ne pas rester immobilisé dans un de ces fameux trous, car après un certain laps de temps, celui-ci se referme vous condamnant alors à une mort atroce. Tout est question de rapidité. Il y a beaucoup de nouveautés par rapport à la version précédente. Dans les niveaux supérieurs, vous pouvez collecter quelques bombes, plus ou moins grosses, histoire de neutraliser vos ennemis, et gagner de précieuses secondes. Mais ne vous attardez pas après avoir posé une bombe. De la même manière, vous pouvez aussi les



paralyser en les asphyxiant avec un vaporisateur lançant un gaz vert glauque (si, si, ça existe comme couleur). Ils seront alors complètement désorientés et vous pourrez passer devant eux le temps qu'ils se remettent de leurs émotions.

Dans cette version sous Windows (la classe quand même, Lode Runner tournant sous Windows, non?), vous pouvez créer vous-même vos tableaux. C'est un ajout appréciable, même si les 150 tableaux vous donnent déjà beaucoup de fil à retordre. Certains tournent carrément au délire. Mais vous pouvez vous entraîner sur n'importe quel tableau, car il y a un cheat-mode prévu à cet effet (NDLR: mode permettant de tricher). Et vous pouvez sauvegarder votre partie (au début du niveau, mais bon, c'est déjà ça !). Et puis, à chaque nouveau tableau, vous bénéficiez d'une vie en plus. C'est vraiment ce genre de petit détail qui ramène dix ans en arrière.

Je vous échange deux barils de SVGA contre un baril de monochrome

C'est beau et même très beau. 128 fois plus de couleurs qu'il y a dix ans ! C'est fin, c'est très fin, ça se mange sans fin... Bien sûr, on aurait pu avoir un nouveau jeu complètement différent, mais auraitce été la même chose ? Ce qu'il y a de plaisant dans ce logiciel, c'est sa sobriété. Les couleurs ne sont pas criardes, ça fait un peu penser aux Lemmings dans la forme. Mais dans le fond, c'est bien au jeu original auquel on a affaire. Les plus jeunes d'entre vous se demandent : "mais qu'estce qui nous fait ? Y parle d'un jeu qu'on connaît même pas." Sachez que la première mouture de ce programme sera disponible dans la version CD-Rom. Ça va peut-être être dur à avaler, mais ça ne devrait pas dépasser les 50 Ko. Ça vous en bouche un coin, hein! Eh oui, vous me faites penser qu'à 23 ans je suis déjà un vieux. Quand je pense que la génération











suivante n'aura même plus à bidouiller dans des fichiers tels que config.sys! Ils sont pas nés, qu'ils m'énervent déjà! Le jeu a tout de même bénéficié de quelques fantaisies par-ci, par-là, mais c'est tout. Quand on fait mourir volontairement son personnage, par exemple, il se remue dans d'atroces convulsions. Quelle rigolade, quand on pense à Doom2!

GENRE: Plate-forme • EDITEUR: Sierra • PRÉVU SUR PC C D-Rom • NOMBRE DE JOUEURS: 1 • CONFIG 486, 25 MHz, 12 Mo sur DD, 4 Mo de Ram

n se plaît à penser que tous les programmes de ces temps ancestraux vont être refaits d'une manière aussi classieuse. Enfin, bon, faut pas exagérer, il faut un peu de neuf de temps en temps. Je deviens vraiment un vieux con quand je m'y mets.

TECHNIQUE 65 INTERET 85

C'est mieux qu'en monochrome, non?

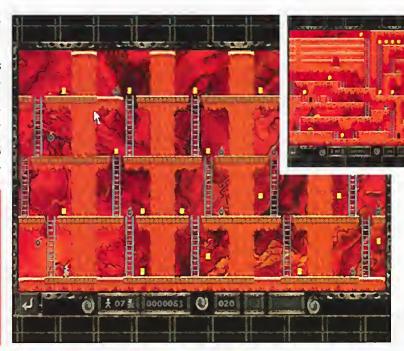


SOUVENIR SOUVENIR ...

ttendez que je consulte ma banque de souvenirs.... Lode Runner... Ah oui, ce petit personnage rondouillard, tout jaune et qui gobait des... Non ? Oups ! Ça me revient. C'était un jeu sur Apple II. Autant dire qu'on remonte à la nuit des temps, puisque le copywrite date de 1983. Une nuit en deux couleurs, comme le jeu. Le plus



frappant, à l'époque, c'était la finesse du personnage, et partant, la fluidité de ses mouvements. Forcément, animer 20 pixels, c'est moins contraignant pour une machine que d'en animer 200. Le jeu fut plus ou moins copié par la suite, mais jamais un seul clone n'atteignit le niveau ni la renommée de l'original. Tiens, allez, ça me donne une idée : que diriez vous de voter sur 3615 Joystick, histoire de nous dire quel jeu du passé vous voudriez voir revenir sur les bécanes actuelles ? Moi, ce serait Sentinel, et vous ? Si ça vous branche de répondre, rendez-vous sur le serveur, motclé "*IER". Moulinex



Space Shuttle

3DO

Aussi animé qu'un menhir!

PINKY

raiment, certains éditeurs ont de drôles d'idées! Prenez Software Toolworks, par exemple. Pour sa première tentative d'incursion sur 3DO, il ne trouve rien de mieux comme thème qu'une simulation de... navette spatiale. Dans les faits, Space Shuttle est davantage une succession d'images digitalisées ayant pour objet la conquête de l'espace qu'un véritable jeu. Certes, cette "présentation multimédia" est intelligemment soutenue de commentaires digitalisés, mais tout de même! Pas ou peu d'animations, rien

que des écrans fixes : une machine comme la 3DO n'a pas èté conçue pour se cantonner à ce genre d'exercice! Ce qui fait qu'en moyenne... euh... ça va pas!

EDITEUR: The Software Toolworks • NOTICE: VO • VU ET DISPO: Chez IPF IMPORT •

oporifique en diable, à moins d'être ultra passionné de documentaires sur la NASA. TECHNIQUE DE INTERET 50







TRANSPORTST

GRAND JEU CONCOURS \$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$











\$

ler Prix

• Un pack Office Kit Pro

(un lecteur de CD-ROM double vitesse Mitsumi, la carte Audio 16 bits Pro Sonic 16 de Media Vision, Borland Office nouvelle version CD-ROM, le jeu Rebel Assault™ CD-ROM)

- 3 jeux au choix de la gamme Microprose
- I T-shirt Colonization
- I tasse Colonization



2ème Prix

• Le pack Office Kit

(un lecteur de CD-ROM double vitesse Mitsumi, WordPerfect v.6.0, Borland Quattro Pro v.5.0 CD-ROM, le jeu Rebel Assault™ CD-ROM)

Le jeu Colonization



3ème au 10ème Prix

• le jeu Colonization



I lème au 25ème Prix

- un t-shirt Colonization
- une tasse Colonization
- un poster Colonization

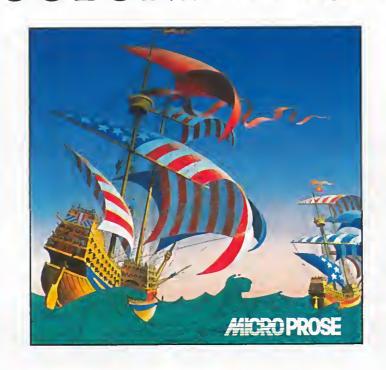
QUESTIONS

- I Dans COLONIZATION, vous pouvez choisir entre plusieurs nationalités. Laquelle n'en fait pas partie?
 - a) Espagnol
 - b) Anglais
 - c) Portugais
 - d) Français
- 2 TRANSPORT TYCOON vous permet de développer et gérer différents moyens de transports dans 30 villes. De combien de types de transports disposez-vous?
 - a) 4
 - b) 5
 - c) 6
- 3 MASTER OF MAGIC est un jeu de stratégie dans un monde fantastique. Quel rôle incarnez-vous?
 - a) un magicien
 - b) un sorcier
 - c) un elfe

		Bull	etin réponse		
Retournez ce bulle faisant foi) à JOYS Immeuble Omega -	STICK - Con	cours Micropr	ose		achet de la poste
Réponses:	13	□a	□ b	□ c	□d
	2]	□a	□b	□ c	
	3]	□a	□b	□ c	
Nom :			Préno	m :	
Adresse :					
Code Postal :			Ville :		

ASSISTEZ À LA NAISSANCE D'UNE NATION

Sid Meier's COLONIZATION



Sid Mairis

NE CHOISISSEZ PAS MOINS!









POUR COMPATIBLES IBM PC

Ultimate Football

PC CD-ROM

La consécration des jeux de football

Les Ghoulies sont de retour et ils ne sont pas contents. Surtout depuis que vous avez tué leur chef. Alors, numérotez vos abattis et ne sortez pas dans la nuit sans être accompagné. Brrrrr.

PINKY



ous aimez les rectangles verts ? Les reprises de volée acrobatiques et la foule qui se lève comme un seul homme quand les filets tremblent? Alors, tournez la page tout de suite, car il ne sera pas question ici un seul instant du plus beau sport du monde. lci, il ne s'agit que de son atroce déclinaison yankee, avec épaulettes et casque ridicule. Bon, s'il en reste un parmi vous qui préfère le football américain au vrai, grand football, et qui n'a pas encore été interné, sachez qu'UF a toutes les chances de recueillir vos suffrages. Réalisé en 3D, cette simulation comporte de grands et beaux sprites ainsi qu'un grand nombre de caméras pour les admirer sous tous les angles. Mais ce n'est pas tout, car le soft intègre également un mode "management" particulièrement détaillé et exhaustif. Seule ombre au tableau : les 460 pages qui composent les deux manuels du jeu sont intégralement en anglais. Bien fait pour vous, vous n'aviez qu'à jouer avec vos pieds, comme tout le monde!

EDITEUR : MICROPROSE • DISTRIBUÉ PAR : UBI SOFT • TELEPHONE : (1) 48.18.50.50 • NOTICE : VO









GUARDIAN

CD 32

Le coin des nostalgiques



oupi, les programmeurs les plus déjantés de la planète (avec Jeff Minter, tout de même) font leur come back! Après le sublime Skidmarks, qui avait pris par surprise l'ensemble de la profession, on s'attaque à présent au shoot'em up avec Guardian. Passons en vitesse sur le scénario, aussi simpliste qu'inutile, où il est question d'un monde à défendre d'invasions extraterrestres. Sachez simplement qu'il s'agit en réalité d'un remake en 3D du célèbre Defender.

Vous devez donc, comme dans ce vieux hit, protéger les infrastructures de la planète au-dessus de laquelle vous évoluez, des bombardements incessants de mal-

veillants E.T. Comme je vous le disais précédemment, l'intégralité du jeu est représentée en 3D face pleine, méthode qui a ses avantages et ses inconvénients. Au nombre des atouts, l'animation de ces formes géométriques, éblouissante de rapidité. Cela va du reste tellement vite que l'on perd parfois la notion de ce qui se passe à l'écran, tant le nombre d'objets gesticulant dans tous les sens peut être important. Mais hélas, il faut bien reconnaître qu'une telle représentation est un peu passée de mode depuis quelques années. On se croirait revenu à l'époque (bénie) de Starglider 2, qui est tout de même sorti il y a quatre ans sur Amiga! Si Skidmarks

nous avait étonnés par la qualité de sa réalisation, il n'en va donc pas de même pour Guardian, qui n'est qu'un classique shoot'em up en 3D, bien que globalement réussi. Le miracle n'a pas eu lieu deux fois!

EDITEUR : Acid Software • DISTRIBUÉ PAR : PPS • TELEPHONE : (1) 43.59.47.47 • NOTICE : VO



Si les fans d'action devraient trouver leur compte avec Guardian, sa réalisation n'en fera pas pour autant un hit majeur de la CD 32

TECHNIQUE 89



The Complete Chess System

DC CD-DOM

Oxford Softwork nous propose la mouture CD-Rom de CCS, avec tenez vous bien, 60 000 parties enregistrées. A vos méninges...

Et de ces échecs naîtra la réussite...

Possibilité de prendre en cours une partie de champion. Pauvre Kasparov ! Ce CD est livré avec un jeu de backgammon et un bridge.

Les figures ne sont pas très belles.

LÉO DE URLEVAN

ui n'a jamais voulu jouer avec des professionnels des échecs? Ce programme vous permet d'assouvir votre envie. En effet, le niveau de jeu de l'ordinateur est très puissant. Il est annoncé à 2 243 points ELO grâce à un nouvel algorithme. Cependant, on peut tout de même se demander si ce classement est très fiable. Je le confesse, je ne suis pas un joueur d'echecs exceptionnel. Quand j'ai fait le test pour obtenir le grade, l'ordinateur m'a attribué I 306 points. Est-ce pour flatter l'égo des joueurs ? J'ai peut-être eu un coup de chance, bien que dans ce jeu la chance soit rarement de mise.

Visuellement, c'est beau. On aurait préféré un plan un peu plus incliné de quelques degrés pour saisir les pièces plus facilement. Mais bon, on ne va pas chipoter d'autant plus que l'échiquier peut se retourner des quatre côtés. En outre, il y a plusieurs assortiments de pièces. Elles ressortent plus ou moins bien selon la dimension, 2D ou 3D. Une option permet même de crèer ses propres pièces avec un logiciel tel que Dpaint. Autre option intéressante; on peut jouer par modem.

Le plus fascinant, c'est que ce logiciel possède 60.000 parties des plus grands joueurs enregistrées. Et vous pouvez vous mettre à les jouer à n'importe quel moment. C'est assez motivant. Mais reconnaissons-le, votre adversaire n'est plus Fischer, Polgar, Short ou Larsen, mais l'ordinateur. Il restera toujours une machine sans aucun style propre à ces maîtres. L'ordinateur pourra prévoir dix ou quinze coups à l'avance, mais ne se dira jamais : "Tlens je vais faire une partie mythique aujourd'hui".

Saluons quand même l'idée de Oxford Softworks qui offre deux logiciels gratuits sur ce CD: un backgammon et un bridge de toute beauté avec des options très nombreuses.

EDITEUR: Oxford Softworks - DISTRIBUÉ PAR: Ubi Soft - TELEPHONE: 48.57.65.52. - NOTICE: VF, I ou 2 joueurs, 486 à 33 MHz, 4Mo. Dispo sur disquette. Testé dans Joy n°43.

our ceux qui aiment les échecs, c'est le logiciel idéal. Pas de fioritures (Tarzan traversant l'échiquier par exemple) et la possibilité d'analyser ces parties titanesques qui ont opposé deux hommes devant 64 petites cases.









Primaire

MOULINEX

hacun ayant les cauchemars qu'il mérite, ce jeu américain se déroule dans un futur où le communisme règne sur la planète. Le but de la manœuvre est de faire changer les choses. Pour cela, une seule solution : partir dans le temps afin de modifier le cours de l'histoire. Passons sur le scénario aussi manichéen que la pensée d'un militant de base...

Pas vraiment révolutionnaire, Red Hell est finalement un jeu d'aventure où l'on dirige un personnage dans divers écrans (70 lieux). À l'aide d'icônes, on peut parler, marcher, regarder et utiliser un objet. La bandeson, qui manque de bruitages fréquents, est de bonne qualité en ce qui concerne les voix digitalisées des personnages. Idem pour le graphisme, réaliste (et plutôt pompé sur KGB de Cryo). Admettons qu'il s'agisse d'un hommage au réalisme soviétique des tableaux officiels. Admettons. Là où le bât blesse, c'est en ce qui concerne l'interface particulièrement lourdingue : le personnage bute sur les éléments de décors et parfois même, après un déplacement, les cache. Autre problème : si l'on ne se trouve pas directement près d'un objet, impossible de le voir ou de

Dommage car la chose est entièrement traduite en français à l'écran.

EDITEUR: Castleworks - NOTICE: VF. 486 33.

n dépit d'un graphisme assez intéressant, ce jeu d'aventure reste trop classique. L'interface, mal pensée, alourdit l'ensemble.

Pas très révolutionnaire...

TECHNIQUE 60 INTERET SS

UDÉOTEST

HG Wells sur votre Amiga.





le plus dur reste à faire l

La chasse à l'alien est ouverte sur Amiga. C'est Microprose qui le décrète avec cette adaptation pour Al200 et A4000 d'UFO. Du muscle, mais également pas mal de cellules grises sont requis.

e cataclysme approche! Wells nous l'avait prédit dans son célèbre "La guerre des mondes", une race extraterrestre technologiquement plus évoluée que nous va nous tomber sur

déployer vos marines.

le râble, juste pour nous apprendre ce que ça fait d'être le gibier! Seuls seront épargnés ceux qui auront trouvé la voie du salut en rejoignant l'Eglise des Adorateurs du Maître Incontesté de Sagesse Suprême, Pinky (souscriptions à verser à Joystick, 500 F pour une place de fidèle, 2 000 F pour une nomination de prêtre-aspirant. Possibilités d'évolution rapide si motivé). Pressez-vous, cet Armaggedon intergalactique est prévu pour dans... cinq ans! En effet, c'est en 1999 que se deroule l'action d'UFO. Comme dans le feuilleton "Cosmos 1999", quoi, sauf qu'au lieu de terriens colonisant l'espace, il s'agirait plutôt ici de l'espace venant coloniser la Terre. Et en plus, il n'y a même pas de jolie nana blonde pour se consoler.

en face ne ferait pas long feu.



il va vous falloir quadriller le

terrain environnant cm par cm. blindés.

taire à vos hommes ou



D'un peu partout sur notre planète, yous disais-je donc, des témoignages concordent sur la présence de plus en plus fréquente, dans nos cieux, d'OVNI. Pire, on fait bientôt état également d'attaques de petites villes par les méchants E.T., d'enlèvements par la force d'innocents citoyens. Devant l'ampleur de la menace, la Terre fait jouer l'union sacrée, tous les pays créent une nouvelle organisation pour étudier et combattre l'envahisseur. À la tête de l'XCOM (Extraterrestrial COMbat unit, ça se passe de traduction, non?). vous allez mener la plus importante guerre qu'ait jamais connu l'humanité.

UFO c'qui faut!

Hybride de Sim City, de Space Hulk et d'une foule de jeux de stratégie, UFO est un jeu très complet. En effet, vous ne vous bornerez pas à combattre les extraterrestres, mais aurez à gérer l'Organisation de A à Z. Votre financement provient de subventions versées par tous les pays du monde, dons hélas proportionnels à l'estime qu'inspire à ces pays votre travail. Conclusion, si vous n'obtenez pas de bons resultats, yous verrez votre budget fondre comme neige au soleil, tandis

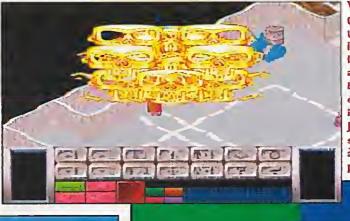
que les aliens auront plutôt tendance à accroître leur activité.

Avant tout, cette manne financière va vous servir à financer la construction de bases aux endroits de votre choix. Sélectionnez vos emplacements avec soin, afin de mettre en place peu à peu un réseau de surveillance des cieux couvrant l'intégralité de la surface du globe. C'est également là, au sein de laboratoires, que vous allez étudier, à l'aide d'échantillons ramenés par vos expéditions militaires, la technologie extraterrestre ainsi que ses origines. Vous avez plutôt intérêt à ce que la recherche carbure, parce qu'au début du jeu, c'est indéniable, les méchants ont une bonne longueur d'avance sur

Un petit truc en passant: sachez que lors de l'assaut de l'une de vos bases, les aliens passent **TOUJOURS** par les hangars. Faites donc converger vos hommes vers ces points afin de leur couper la route.

HIEROEF TO F BASES **EMPHIQUE** MARKET THE

> מועודיום: BUNGER



Voici l'effet que produit une roquette incendiaire lorsqu'elle atteint son but. Bien évidemment il ne faut JAMAIS s'en servir à bout portant!





ATTROUE STANDAR

Lorsque l'un de vos chasseurs rattrape une soucoupe ennemie, vous assistez alors au combat à travers ce radar, en vous contentant de donner les directives générales à votre vaisseau. Un peu sobre, à mon goût!

Un jeu presque parfait; cou

La richesse des options. L'intelligence de l'adversaire. La diversité des armes et des

> stratégies possibles.

Les temps de calcul trop longs lorsque l'ennemi est très nombreux. vous. Et vous n'avez que de simples fusils et revolvers à opposer à leurs canons laser! Une fois que vos savants auront pigé le pourquoi du comment de ces bidules qui vous roussissent les sourcils à 500 mètres, ce sera à vos ingénieurs d'entrer en jeu pour en fabri-

quer à leur tour. N'oubliez pas non plus de bâtir des prisons "spéciales immondices tentaculaires", car la torture d'aliens capturés ne fait pas que vous défouler, elle vous permet également de recueillir de précieuses informations.

Votre première base



Ascenseur:
c'est le point
de départ de
toutes les bases
d'UFO. Paur des
raisons de sécurité
évidentes, vatre
QG est en effet
sous la terre. C'est
autour de lui que
vous allez ériger,
peu à peu, tous

vos bâtiments. Quartiers d'habitation: on ne fait pas dans l'élitisme dans UFO, puisque dans ces quartiers vont cohabiter, le plus pacifiquement du monde, ingénieurs, savants et... soldats i Le mec qui arrive à faire une découverte scientifique pendant qu'on lui braille une chanson paillarde dans les oreilles, je lui tire mon chapeau!

aigrs là, j'ai un scoop du tonnerre, je vais vous apprendre un truc dingue, les gars: figurez-vous que c'est dans votre laboratoire que travaillent vos scientifiques. Ça vous scie la nouille, ça, non?

Atelier: après avoir suffisamment étudié les échantillons de technologie alienne ramenés par vos hammes, vous serez à même de fabriquer vousmême de parfaites copies de eurs armes les plus dévastatrices. Et c'est ici que ça se passe.

Radar:
utile pour
détecter les OVNi
qui passent par là
et leur donner la

chasse. Un petit truc en passant: plus vite vous aurez remplacé votre petite installation radar par une autre, plus puissante, et mains vous aurez besoin de cribler la surface de la Terre de bases ruineuses.

Entrepôts: ils servent à stocker aussi bien les nombreuses armes et munitions dont vous ne manquerez pas de faire l'acquisition, que les échantillans d'armes et d'alliages extraterrestres.

Centre de détention : exterminer les aliens, c'est bien, mais si vous pouviez également en

capturer un au deux vivants (à l'aide de la matraque électrique), vous pourriez faire faire de substantiels bonds à la recherche scientifique. C'est donc ici que vaus enfermez vos prisonniers en attendant de les disséquer vivants à la petite cuillère.

Hangars: ces derniers peuvent contenir, au choix, vos chasseurs destinés au combat air-air aussi bien que vos navettes de débarquement. Attention, ces bâtiments sont parmi les plus langs à construire, je vous suggère danc de ne pas perdre de temps pour en mettre en chantier.

Le premier jeu sponsorisé par J.C. Bourret!

En dehors de tous ces bâtiments que je qualifierais d'annexes, vos bases vont également contenir des hangars où parquer vos intercepteurs et barges de débarquement aéroportées. Ainsi, lorsqu'un appareil ennemi est détecté, vous pouvez envoyer à sa poursuite l'un de vos chasseurs. Si vous parvenez à endommager suffisamment la soucoupe volante de l'ennemi pour la contraindre à une présentation un peu rugueuse avec notre bonne vieille Terre, il ne vous restera plus alors qu'à expédier sur les lieux une floppée de marines, de préférence accompagnés d'un ou deux blindés. Ces combats sont le cœur même d'UFO, c'est là que vous passerez le plus clair de votre temps au cours d'une partie. Une fois votre barge posée au sol (pas de panique, c'est automatique, il suffit d'indiquer la destination à l'ordinateur de bord), vous entrez en action. Vous allez débarquer vos hommes et véhicules et explorer le terrain alentour afin de retrouver l'épave du vaisseau abattu. Problème : le crash n'a pas suffi pour tuer tous les petits hommes verts présents à bord, aussi pouvez-vous vous attendre à rencontrer de la résistance. Cette partie d'UFO se déroulant par un système de tours, chacun de vos hommes dispose d'un capital de points d'énergie et de temps qu'il est libre de gérer entre déplacements et combats. La technique la plus efficace consiste à se tenir près d'un angle mort au terme de chaque tour, afin de pouvoir au suivant jeter un œil autour de soi, et faire feu si un malintentionné avait le malheur de se planquer là. Car il faut reconnaître que certains aliens sont particulièrement vicieux et font preuve d'une redoutable intelligence. Certains se nichent derrière une porte ou dans un recoin sombre d'une écurie, tandis que d'autres leurs préfèrent les toits, et l'on ne sait jamais trop d'où va surgir le danger (mais on est en revanche sûr qu'il va surgir, tôt ou tard).

La pause-pipi entre chaque tour!

C'est là tout le sel de cette phase.

Hélas, cette dernière a une fâcheuse tendance à "ramer" sérieusement, ce qui casse un peu l'ambiance. Si vous pensiez, comme moi, que le système de gestion du temps par tour allait permettre à l'action de ne pas subir de temps mort, vous allez être déçu. Lorsque vous avez terminé votre tour et laissez à votre

VRAI FAUX

Creative Labs se lance dans la télécammunication. VRAI Les accords portant sur un plan de restructurotion viennent d'être signés por Creative Labs et Digicam System Inc. DSI est une société colifornienne qui conçoit des Madem. Creative a danc onnancé l'intégration prochoine de fanctians Modem dans ses futurs produits Saunblaster. À quand les imprimantes Creative?

JOYSTICH N°54 112 KOVEHBRE 1994

rage, le prochain sera le bon!



ordinateur le soin de gérer vos ennemis, celui-ci peut parfois se révêler d'une extrême paresse. Pour peu que vous vous attaquiez à un UFO de grande taille contenant un nombre important d'ennemis, ou que l'une de vos bases fasse l'objet d'un assaut, cela peut prendre jusqu'à une minute avant que l'on ne vous redonne la main. Ça n'a l'air de rien, comme ça, une minute, mais quand on est planté devant sa bécane à compter les pixels, ça devient rapidement insupportable. Pourtant, on ne voit pas où est l'exploit technique susceptible de bouffer un tel temps machine. Certes, comme je vous l'ai dit, les ennemis font preuve d'une intelligence artificelle très développée, mais je reste persuadé qu'UFO aurait pu être cinq fois plus rapide s'il avait été programmé spécifiquement pour l'Amiga.

Config musclée de rigueur

Parce qu'en plus de tout cela, il est gourmand, l'animal! Sans même évoquer la présence d'un disque dur, sans qui les chargements sont interminables, Môssieur UFO ne se satisfait que difficilement des 2 Mo d'origine sur l'A1200 pour tourner convenablement. Pour vraiment speeder les choses, une bécane dotée d'un 68030 (A4000 ou A1200 gonflé), d'un disque dur et de 4 Mo de Ram sont nécessaires! Peste! Non contents d'avoir squatté la quasi-tota-

lité du marché, les programmeurs du PC exportent à présent leur "savoirfaire" (sous-exploitation flagrante de la machine) sur Amiga!

C'est d'autant plus rageant qu'en dehors de ce défaut, UFO est réellement un excellent jeu! Grâce à la richesse des options qu'il comporte, aux multiples casquettes (gestionnaire, stratège en guerrilla urbaine, etc.) qu'il enfile sur votre crâne, le soft a de quoi tenir en haleine le joueur pendant des nuits entières! Il bénéficie en outre d'un bon graphisme, en 256 couleurs pour tous les écrans fixes, et de musiques d'excellente facture.

Il ne lui manque donc que des temps de réflexion un peu plus courts pour être absolument parfait. Mais les parties sont si passionnantes, que votre patience en est largement récompensée.

Editeur: Microprose • Distributeur: Ubi Soft (1) 48.57.65.52 • Notice: VF • Config minimale: 68020, 2 Mo de RAM • Config optimale: 68030, 4 Mo de RAM Dispo sur PC & PC CD-Rom Testé dans Joy N° 49 et 51

'il sait fermer les yeux sur sa relative lenteur, l'amateur de stratégie trouvera en UFO un challenge à sa mesure. Un peu faible techniquement, mais passionnant quand même!

TECHNIQUE SO INTERET 90

Le champs de bataille



Selon les situations dans lesquelles vous allez vous retrouver, vos Marines vont être amenés à combattre sur différents types de terrains. Dans le cas de figure le plus dassique, vous venez d'abattre un UFO ennemi et d'envoyez vos petits gars taire le ménage sur le lieu du crast, en pleine campagne (Photo A). Mais il se peut également que les E.T. organisent des "opérations terreur" dans une ville ou une autre, afin de propager sur la Terre un aimat de paroque. Là, c'est dans les rues de la ville que vous allez combattre, et votre mission sera de sauver autant de avils que faire se peut (Photo B). Enfir, les aliens finirant bien, à un moment ou à un autre de la partie, par découvrir l'emplacement de l'une de vos bases. Cette fois, c'est danc votre propre maison que vous défendez, et n'avez plus le droit à l'erreur (Photo C)!









UDÉOTEST



Cyclemania

PC CD-Rom



En route pour l'équipée sauvage!

A mi-chemin de la simulation et de l'arcade, ce jeu vous permettra de rouler sur cinq circuits des États-Unis en principe interdits de courses, car trop dangereux. Vous pourrez ainsi franchir le rubicond sans risquer une amende ou un accident grave!



LÉO DE URLEVAN

près une introduction de toute beauté où un personnage regarde la télévision et surtout des crashes de motos, vous pouvez choisir de faire une course toute simple ou directement le championnat. Choisissez de préférence la petite course où vous pourrez vous familiariser avec le maniement de votre moto qui est un peu difficile au début. Mais au bout de dix minutes, pas de problème, on maîtrise. C'est parti pour la coupe! Vous devrez sélec-

tionner votre moto. Leurs différences se situent au niveau de leurs paramètres: vitesse, prise en main, accélération et résistance aux chocs. Votre propre vie dépend de cette dernière catégorie. En effet, il faut vous attendre à tomber: les bordures de route étant très peu sûres, vous serez amené en position de dérapage pour peu que vous ayez voulu gagner quelques précieuses secondes. Car ça va vite, très vite. On sent vraiment l'impression de vitesse quand la route défile sous

vos pneus, on frémit à la pensée de tomber à cette vitesse.

Gérez votre énergie cinétique!

Pour aller plus vite, vous devrez réellement apprendre à maîtriser le freinage. Ce n'est pas comme dans certains autres jeux où l'on reste à fond si l'on négocie assez bien ses virages. Ici, vous serez confronté aux dures lois de la physique! Et obligé de freiner même si vous serrez à l'intérieur du virage. Car ces derniers sont vrai-

FAUX

Les autoroutes de l'information risquent de révolutionner nos habitudes. VRAI: en principe, ce sont 800 satellites qui seront envoyés pour nous permettre de communiquer avec les plus grosses bases de données via un modem. Vrai/Faux A la fin du troisième épisode de la "Guerre des Étoiles", Luke Skywalker se marie avec Yoda. FAUX: il n'a jamais été question de mariage entre eux





Voici les caractéristiques techniques de votre moto













ment en épingle à cheveux. Ces circuits existent réellement en Amérique. Et il est interdit d'y faire des courses pour des raisons évidentes de sécurité. Ça ne doit pas être un hasard. Il y en a cinq. Ils sont à parcourir dans un ordre de difficulté croissante. Le cinquième niveau est démo-

niaque, il se passe à travers une forêt et il faut être très prudent pour ne pas effleurer les bords de la route, sinon, bing, l'arbre ! Et là, c'est peut-être l'ambulance qui viendra vous chercher et votre course sera terminée. Comme le conseille la documentation, il vaut peut-être mieux terminer troisième avec moins d'argent à la clé, mais entier. N'hésitez pas à mettre la pédale douce.

moins d'argent à la clè, mais entier. N'hésitez pas à mettre la pédale douce. Ne foncez que si vous êtes sûr de vous.

Boum et meuh!

L'interface est assez spéciale car elle comprend votre tableau de bord et vous montre de dos. C'est logique, car les séquences vidéo sont précalculées. C'est le décor qui avance plus ou moins vite selon votre vitesse. Votre motard, lui, n'est pas digitalisé et jure un peu avec le reste de l'environement. Mais c'est vraiment un détail au vu du reste. D'autant qu'il est très bien animé. Dans ses chutes, il nous propose une figure du style "saut de l'ange" du plus bel effet. Dans la course simple, des voitures sont présentes sur la route. Enfin non, pas que des voitures;

Ce coup-là, j'aurais du mal à l'éviter

disons des obstacles : cheval, vache (conduisez habilement et vous passerez en dessous !), camion, moto de police. On peut voir aussi un avion passer juste au-dessus de vous. Rassurez-vous, il ne vous enverra ni clous, ni grenades ou autres gentillesses du même acabit. Il ne fait que passer. Vous sélectionnerez vos courses par un écran

de télévision interposé qui possède dix chaînes. Les dix premières passent des séquences des

plus belles gamelles. Et croyez-moi, c'est très impressionnant. Les cinq autres vous permettent de sélectionner votre circuit. Ce sont les séquences vidéo des paysages que l'on retrouvera par la suite dans le jeu. Une fois dans la partie,

il vous sera possible d'avoir une vue aérienne de la piste. Vous continuez à avoir le même écran qu'auparavant, mais sa taille est divisée par deux et par conséquent on voit moins les défauts du pilote. Et sur votre écran apparaissent la piste, ses virages, vos concurrents. Chacun choisira le mode sur lequel il veut jouer en sachant que ca fait un petit écran de jeu en mode "aérien". Quand vous tombez, une séquence vidéo de chute passe à l'ècran. Elle correspond à peu près à celle que vous venez de faire. Sauf en mode "simple course" où vous pouvez percuter une vache ou un cheval. Il est en effet très rare de voir des pilotes de moto en percuter sur un circuit. On peut même affirmer d'une manière certaine que ça ne s'est jamais produit... Les vaches font "meuh!" comme des vrais. On s'arrêterait bien pour discuter avec elles, boire un verre ou fumer une cigarette, mais elles font "meuh" désespérément. Et puis













vous avez une course à gagner. On réenfourche donc sa moto et on retourne polluer la campagne sur son engin. Mais bon, c'est une course de motos, ce

jeu. C'aurait été une simulation de conversation avec des

vaches – pourtant un sujet fort original – vous n'auriez pas acheté ce jeu. D'ailleurs vous ne l'avez pas encore acheté. Mais je suis sûr que si un module de conversation avec des vaches savantes avait été inclus, j'aurais mis au moins 10 % en plus à la note d'intérêt. De nos jours, on

ne s'arrête plus à côté des choses simples. Quand j'étals petit, je discutals avec mes peluches. Maintenant, faut que je reprenne ma moto et que j'aille plus vite que les concurrents.

Passe-moi la clé de douze.

Juste avant chaque course, vous aurez une certaine somme d'argent à votre disposition. Vous pourrez passer au magasin pour améliorer votre terrible engin. On regrette tout de même qu'il n' y ait pas plus de choòc on se croirait dans un magasin ukrainien.

Il n'y a qu'un seul moteur, deux suspensions différentes, trois types de pneus et deux pots d'échappement. Et vous vous en seriez douté, on ne met qu'un moteur par moto. Toutes les séguences intermédiaires du jeu sont vraiment magnifiques, elles ont vraisemblablement été faites sous 3D Studio. Yous les verrez après avoir gagné une course, quand vous les avez toutes gagnées, en allant à la boutique, etc. Il faut signaler que la séquence d'introduction est de toute beauté. Mais, de toute manière, j'insiste sur le fait que tout est beau et rapide dans ce soft. Et pieln de petits détails rajoutent de la finesse au réalisme graphique. Par exemple, lors de la dernière course, celle qui se passe dans les bois, toutes les ombres des arbres sont projetées sur la route. Un défaut important règne quand même dans ce jeu. On ne "sent" pas la moto. On a l'impression que la bécane glisse sur la route, mais qu'il n'y aucune adhérence, comme si elle survolait un peu le décor tel un aéroglisseur sur une étendue d'eau. Cela est certainement dû au fait que le graphisme des décors et celui du motard ne sont pas du tout du même monde. D'un côté, on a une route en images digitalisées et d'un autre côté, enfin dessus, un motard jaune canari en dessin bitmap. C'est très dommage de se trouver confronté à ce problème dans un jeu jusque-là aussi complet. Ce problème m'a surtout frappé quand j'ai joué sans les sons (oui, ça nous arrive, à Joy! Mais quand yous avez trois bécanes qui tournent avec bien entendu trois jeux différents, ça devient vite le bazar dans la salle des tests). Comme quoi, de la même manière que les mots, les sons ne sont pas innocents non plus! L'équipe qui a développé ce jeu l'a très bien compris en utilisant des bruitages beaucoup mieux enregistrés que dans n'importe quel autre soft de ce type. Les crissements de pneus et les accélérations du moteur donnent une impression de réalisme qui arrive à combier le décalage pilote-décor. Il faut mettre votre volume à fond pour apprécier comme il se doit la musique, bien rythmée comme il faut et les sons dont je viens de parler. Voilà donc un bon produit qui ravira les amateurs en manque de sensations fortes et les fanatiques du genre. EDITEUR: Accolade - DISTRIBUTEUR: PPS 43.59.47.47 - NBRE DE JOUEURS: 1 - CONFIG : 386 DX 33, 4 Mo de Ram, 1,5 Mo sur DD, CD-Rom dbie vitesse, carte sonore compatible Sound Blaster. . NOTICE : VF

ccolade avait déjà renouvelé le genre de la simulation de voitures avec Test Drive - au moins le premier épisode - et il renouvelle la simulation de motos.

TECHNIQUE BS INTEREL 75











A la boutique, vous pourrez choisir votre matériel.









Bloodnet

PC CD-Rom

Sang pour sang cyber-glauque

LEO DE URLEVAN

ous volez à travers les données. C'est la grande classe. Vous êtes Ransom Starck. Vous vous êtes fait lourder de Trans-Tech il y a plusieurs années de cela, car vous avez eu une grave maladie. Vous avez èté frappé du syndrome Hop-Brie. Cela signifie que vous ne faisiez plus la distinction entre réalité et réalité virtuelle. Une femme vous a aidé alors que vous ètiez tel un clochard. Deirdre Tackett, c'était son nom, était une scientifique. Pour vous soigner, elle a placé un implant dans votre cerveau.

New York est devenu une ville chaotique où règne l'anarchie. Pas de bol, vous vous faites mordre par un vampire. Vous le seriez devenu immédiatement si l'implant neural de Deirdre ne vous faisait garder votre humanité. Votre but unique est donc de déjouer la malédiction.

Ca ressemblerait comme deux gouttes d'eau à un jeu d'aventure si le rôle n'y tenait pas une place primordiale. Pas moins de 25 spécifications définissent votre personnage. Certaines de ces dernières sont très classiques, d'autres sont des aptitudes pour assurer dans le cyberspace. Car on n'entre pas comme ça en communion avec les données. Eh non! (ne me dites pas que vous ne vous êtes jamais pris la tête sur un config.sys ou un autoexec.bat). Si on y pénètre sans autorisation, on est un pirate! Et on se fait chasser du cyberspace. Le cyberspace étant un monde un peu à part, il était logique d'y avoir des compétences spéciales. Bien entendu, lorsque vous réussissez une action, le pourcentage de connaissance de la compétence augmente. Il y a aussi des phases de combat qui vous permettront de gagner énormément d'expérience. Mais il est dangereux d'entamer une phase de combat seul. Il vous est possible de créer une équipe dont chaque joueur aura ses propres



caractéristiques. Ce sera à vous de jouer assez stratégiquement pour placer vos personnages selon leurs compétences.

La version CD de ce titre bénéficie des voix, et c'est tout. Déjà çà, ça ne me semble pas une raison suffisante pour raquer. On peut imaginer que certaines personnes se disent : je suis assez bon en anglais, je pense pouvoir y arriver. Que nenni ! Les voix sont complètement robotisées dans le cyberspace, et de plus, il y a un léger souffle. Bref, c'est fait en dépit du bon sens. À éviter malgré ce superbe scénario...

EDITEUR: microprose • DISPO SUR PC • NOMBRE DE JOUEURS: I • CONFIG: 386 dx, notice VF NOTICE: VF

n a rarement vu tel gâchis. Un scénario en or, une maniabilité exemplaire, et lls sortent une version CD qui n'a rien à envier aux disquettes.

TECHNIQUE 40 INTERET 70



UDÉCIEST

Burn Cycle



ournal de bord du capitaine Sol Cutter, le 25 juillet 2063 à 21 h 25. Je me trouve encore dans la chambre 2123 de l'hôtel de Freelove, en plein cœur de la cité urbaine. Les examens de ce matin n'ont rien donné, et le mal qui me ronge ne fait que progresser inexorablement. Néanmoins, mon senso-scanner vient de détecter une activité intense dans l'hémisphère droit de mon cerveau, me révélant enfin la nature de cette maladie étrange. Le verdict est sans appel. Il ne me reste que deux heures à vivre, deux heures pendant lesquelles je dois lutter et trou-

ver l'appareillage qui me délivrera de ce virus électronique : le Burn Cycle. J'espère que ce message ne sera pas le dernier."

Une ambiance hyper glauque La bande son Lanimation

La qualité du graphisme dans les sèquences de mouvements La durée de vie un peu courte

Quelle sale histoire!

Vous rangez promptement votre ordinateur de poche et partez sans tarder en direction de la zone interdite en espérant y trouver le centre de commande du virus

qui vous habite. Vous y parvenez avec la complicité d'une charmante compagne, mais en vain : l'ordinateur du Burn Cycle ne peut être désactivé. À ce moment précis, commence une course effrénée à travers la ville et contre les agents de la Softec, responsables de votre implant

ponsables de votre implant meurtrier. Le jeu débute au moment où vous tentez de vous échapper du centre de contrôle de la zone interdite.

Enfin, quand je dis "jeu", enten-

dez plutôt "film", car c'est bien de ça qu'il s'agit : un film interactif. Savant mélange de vidéo, d'images de synthèse et d'animations graphiques, Burn Cycle aborde toutes les tech-

Sol Cutter (le personnage que vous incarnez). Les scènes vidéo sont quelquefois de piètre qualité. Enfin, le jeu ne nécessite pas de cartouche FMV, c'est déjà ça.

niques à la mode en matière de multimédia, sans pour cela faire appel à la cartouche FMV. Mais attention, car si

l'ambiance est au rendez-vous, ne vous attendez surtout pas à un rendu de qualité exceptionnelle, loin de là ! Les séquences de déplacements à la 7th Guest sont même carrément immondes en comparaison de ce produit d'exception. Mais que les poules cœufs, cela

n'enlève rien à l'intérêt du produit, d'autant plus que le CD-l réaffiche les images finales en 32 000 couleurs.

Une aventure rythmée

Pour vous déplacer dans le jeu, vous devez donc indiquer la direction souhaitée, et l'ordinateur vous y rend par le biais d'un chemin précalculé à l'avance. Hormis le fait qu'il faut se déplacer à de nombreuses reprises, vous allez devoir faire face à certaines scènes













d'arcade comme la séquence du départ









L'intérieur de votre vaisseau







EDITEUR : Philips (1) 47.28.51.00 • NBRE DE JOUEUR : I NOTICE : Y.F. • DISTRIBUÉ PAR : Philips

un minimum l'anglais.

et de morceaux musicaux genre Van-

gelis à la sauce techno. Rien à dire en

ce qui concerne l'ambiance, c'est du

Blade Runner en direct-live, mais en V.O! Je ne saurais que trop le conseiller aux amateurs de science-fiction parlant



Pour vous éviter quelques déboires, je vous livre les premieres ACTIONS À EFFECTUER EN DÉBUT DE PARTIE.

SAISIR LE CASQUE DE VISÉE VIRTUELLE

- SE TROUVANT SOUS LES COMPTEURS DE L'ORDINATEUR DE BURN CYCLE. TOURNEZ-YOUS ENSUITE VERS LA PORTE ET TIREZ SUR LE GARDE QUI APPARAIT DEVANT VOUS.
- RENDEZ-VOUS VERS LA SORTIE DU
- COMPLEXE EN ÉLIMINANT LES AGENTS DE LA SÉCURITÉ. (CONSULTEZ LA
- CARTE, SI BESOIN EST !).

 LORSQUE LA FEMME SE FAIT TRIFOUILLER, AMORCEZ LE DÉTONATEUR SITUÉ DANS VOTRE INVENTAIRE ET PLACEZ-LE SUR LA PORTE. ÉLOIGNEZ-VOUS, PUIS ATTENDEZ L'EXPLOSION.
- FOUILLEZ ENSUITE LA GONZESSE ET PIQUEZ-LUI SA CARTE BANCAIRE
- ET LA CLÉ DE SON VAISSEAU.

 OUVREZ LE VAISSEAU AVEC LA CLÉ, INSTALLEZ-VOUS ET APPUYEZ SUR
 LE BOUTON POWER PUIS SUR LA TOUCHE SYSTEM, PUIS RÉGLEZ VOTRE
 DESTINATION (EN BAS À DROITE, SUR L'ÉCRAN DE GAUCHE). LORSQUE
 C'EST CHOSE FAITE, PRESSEZ VTO ET LE VAISSEAU DÉCOLLE.

 VIENT ENSUITE UNE SÉQUENCE D'ARCADE SUIVIE DE L'ATTERRISSAGE.
- EN DESCENDANT, OUVREZ LE CAPOT MOTEUR ET PRENEZ LA PIECE SE OUVANT DANS LE TUBE DE GAUCHE.
- VOILÀ QUI DEVRAIT VOUS AIDER À GAGNER PAS MAL DE TEMPS!

PROGRAMMEURS C SOUS WINDOWS:

VISIWARE

recherche de talentueux programmeurs pour le nouveau et passionnant marché de la TELEVISION INTERACTIVE.

Contactez David, au (1) 46 93 93 00 Tour Neptune 92086 Paris La Défense cedex



UDÉCTEST

COMPAQ

PGA Tour Golf 486

PC CD-ROM



Le cauchemar de Links 386.

Welcome to the club (de golf)! Noël approche, le givre et la neige recouvrent votre l8 trous préféré et le virus du green vous démange. Une solution, et pas des moindres: la dernière mouture de PGA Tour Golf. Un chef-d'œuvre pour amateurs en herbe.

LORD CASQUE NOIR





Une interface de jeu très plaisante
Un graphisme extrêmement réaliste
Une impression de relief quasi parfaite
Trois parcours
Une présentation filmée de chaque parcours.

enteur du

La lenteur du jeu avec 4 Mo de RAM Un mode pro trop facile.

REMARQUE

Testé sur un 486 DX 2 66 équipé de 8 Mo de RAM. a série des PGA Tour Golf jusquelà de qualité discutable vient de s'enrichir d'une petite merveille: une version spécialement dédiée aux processeurs 32 bits d'Intel. À l'image de Links Pro 386, qu'il vient d'ailleurs directement concurrencer, PGA 486 propose non seulement un graphisme extrêmement réaliste, mais surtout une ergonomie de jeu hors du commun.

Le programme gère aussi les ombres.

Dans les premiers écrans, PGA vous invite à choisir l'un des modes de jeu "trou par trou", "entraînement" ou "tournoi". Le second choix porte sur les parcours. Las Vegas propose un tracé plaisant, mais un graphisme assez pauvre, ce qui paraît somme toute normal pour un endroit aussi désertique. Les deux autres "18 trous" n'en sont pas moins palpitants, mais se distinguent d'avantage par leur aspect graphique que par l'originalité de l'itinéraire proposé. Chacun d'entre eux se voit d'ailleurs présente par un mini-film vidéo.

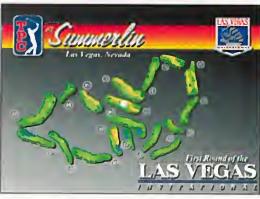
Répliques exactes des golfs d'origine, les paysages sont encore plus fouillés que ceux de Links, leader (board ?) jusque-là incontesté en la matière. Les textures, d'une splendeur rare et constituée d'une somme incroyable de détails, sont agrémentées d'effets d'ombrages

ultra réalistes, et elles s'appliquent la plupart du temps sur des terrains aux reliefs extrêmement prononcés. De plus, vous remarquerez aisément que PGA "entoure" le golf de paysages lointains en générant un aspect de flou pour les éloigner encore un peu plus. Jamais l'impression de se trouver sur le terrain n'avait été aussi réaliste. Les différences entre Green, Ruff et Fairway ne sont plus un problème tant leur séparation est nette. Côté animation, ça n'est pas mal non plus; le mouvement des golfeurs est décomposé de la meilleure façon qui soit, mais chacun d'entre eux possède, qui plus est, non pas une mais des séries de séquences, toujours dans ce souci de réalisme poussé. Vous pourrez ainsi apercevoir des gestes d'encouragement, de déception ou bien carrément un triple salto boucle arrière en vrille tordue avec réception sur le petit doigt dans le cas d'un Eagle. Sportif, le gars!

Lent ou rapide, c'est selon

Mais je vous vois venir, vous vous inquiétez du temps de calcul que nécessite un écran. Bien moins que vous ne pourriez le croire, mais bien plus que vous ne pourriez l'espérer. Contrairement à un jeu comme Links, l'ordinateur paraît en effet calculer le prochain décor, alors que la balle est encore en l'air. Cela permet d'obtenir un changement





d'angle de dernier moment et représenter aínsi une vue à contresens de l'arrivée de la balle en temps réel. En contrepartie, les accès CD entre chaque trou sont assez lents, ce qui, mis bout à bout, revient approximativement au même sur toute la durée d'une partie. Enfin, on n'a rien sans rien. Sachez quand même, à titre d'info, que le temps entre chaque trou varie selon le type de processeur, mais surtout selon la capacité

EN REFERENCE

Aiors, dépassé natre ban vieux Links 386? Héias, aui, sur taus ies points sauf un : ia simuiatian. Mais j'y reviens dans queiques instants. Camparons taut d'abord ie graphisme. Même si celui de Links 386 propase un amaigame de textures digitalisées, il reste d'apparence "numérique", et les parcours qu'il habille sont relativement piats dans l'ensemble. En utilisant des textures plus fouillées, en simulant des vues iointaines mais principalement un relief précis et très dénivelé (accentué par des effets d'ambres dans les côtes mais aussi les ambres des arbres), PGA Taur Galf parvient à affrir un rendu quasi phatagraphique. De plus, l'animatian des persannages y est pius complète, avec des gestes de joie ou de dépit. Enfin, le système de visée s'avère plus agréable. Mais comme je vous le disals en première ligne, Links reste supérieure sur la partie simulation. C'est-à-dire que i'on peut y effectuer des réglages plus précis : position des pieds, décalage du club par rapport à la baile. Et puis, Il existe plusieurs niveaux de difficulté ayant une influence directe sur la prise au vent, la vitesse de swing, etc. Sans parler de la banne quinzaine de parcaurs dispanibles dans le commerce. C'est danc à l'acheteur de trancher, sait paur une simulation plus précise, soit pour un plus grand réalisme du graphisme et une erganamie plus sympa. Rappelans quand même que si le graphisme de Links n'est pas aussi ban que celui de PGA, il n'en demeure pas mains exceilent.



mémoire de votre micro. Il faut compter plus de 80 secondes (!) sur un 486DX266 équipé de 4 Mo de RAM, alors que 20 secondes suffisent sur un 486SX25 équipé de 12 Mo de RAM. L'ordinateur stocke en effet sur disque dur ce qu'il ne peut entreposer dans la mémoire, ce qui explique aisément la somme de temps perdu.

Toujours à propos de technique, sachez que la partie sonore est très étonnante puisque entièrement "samplée". Les petits morceaux musicaux sont de ce fait d'une qualité surprenante et paraissent être joués directement d'une piste audio du CD. Quant aux bruitages, ils sont assez peu nombreux, mais incluent les commentaires d'un journaliste simulant la retransmission télévisée de la partie.

Le swing idéal

Venons-en maintenant à l'interface. On aura beau dire tout ce que l'on veut, mais un beau jeu avec une mauvaise interface reste un mauvais jeu. Par bonheur, PGA ne souffre pas du moindre défaut à ce niveau-là, bien au contraire. On y retrouve le principe adopté par 90 % des jeux de ce type, à savoir un arc de cercle représentant le swing idéal marqué de petits repères correspondant à la force et aux effets. La nouveauté réside dans le fait que ces repères évoluent en fonction de l'endroit visé par le joueur. En clair, lorsque vous placez la flèche sur le point de destination souhaité de la balle, un repère se positionne sur l'arc de cercle vous indiquant la force exacte à fournir avec le club pour atteindre l'endroit désiré. De plus, si l'on applique un effet (backspin, slice, hook...) celui-ci est automatiquement répercuté sur la grande flèche jaune censée reproduire la trajectoire de la boulette alvéolée. Tout cela s'avère d'une précision redoutable et d'un confort d'utilisation remarquable.

Que dire de plus, si ce n'est que l'on peut jouer à quatre, que l'on peut s'affronter à plusieurs dans le cadre d'un tournoi et que toutes les options de sauvegarde et de réglage du nombre de détails sont également présentes. Bon, allez, je vous laisse, car je suis au-dessous du par et c'est à mon tour de jouer.

EDITEUR: Electronic Arts • DISTRIBUTEUR: Electronic Arts (16) 72.17.07.93 • NOTICE VF: 4 joueurs • CONFIGURATION MINIMUM: 386 DX 40, 4 Mo de Ram.

n produit magnifique et très bien conçu. Du golf comme on l'aime.









Mon dieu, que d'eau. "Attention Paul, ne te noie pas vieux". En vrai (pas sur la photo) on peut apercevoir de petites vaguelettes animées. C'est cool non? "Non Paul, j'ai pas dit coule..."



UDÉOTEST



Sam et Max Hit The Road

PC CD-ROM



Ce mini-golf est infesté de crocodiles

Sam botte un max

Je n'avais jamais joué à ce jeu dans sa première mouture. Par curiosité, j'ai relu l'article paru à l'époque. Je me disais que c'était bougrement exagéré. Eh ben, non. Les superlatifs manquent. C'est incroyablement beau, bourré de références, drôle, et maintenant les voix sont entièrement en français.

LEO DE URLEVAN

SOLUTION DANS JOY N° 47
POUR LES JEUX DE COLORIAGE, DE DÉCOUPAGE ET LA RATAILLE NAVALF, IL FAUT ALLER DANS LES RESTAURANTS ET RAMASSER LES OBJETS DANS LES PIRÉSENTOIRS SAM ET MAX.

Ça tourne
correctement avec un
lecteur simple vitesse
Sons, graphisme,
tout ça.
L'écologie, l'antiaméricanisme et la
méchanceté de Max.
"Politically Incorrect",
donc correct.

J'ai beau chercher...

am et Max sont deux détectives de police freelance. Sam est un chien et Max est un lapin. Max est le chef et rappelle un peu Achille Talon, dans ses tournures de phrases. Max pourrait être un lapin adorable s'il n'était pas un être attiré par l'argent et complètement sadique. Les deux détectives reçoivent une lettre du commissaire leur confiant une mission: ils doivent retrouver Bruno le Grand-Pied (les grands pieds sont des yètis en voie de disparition) et Trixie, la femme au cou de girafe. Ils ont disparu du cirque qui les exploitait. Leur enquête commence donc dans ce fameux cirque et les emmènera à travers les États-Unis dans les endroits les plus étranges et inimaginables possible. Par exemple, il vous faudra, puisque c'est vous qui allez les diriger, visiter la plus grande bobine de ficelle du monde, un mini-golf inondé rempli d'alligators, le Vortex, monde où tous les objets sont sens dessus-dessous.

Sont présents en plus dans ce soft, plusieurs petits jeux complètement débiles et dont l'existence en fait un programme tordu comme on les aime. Ainsi trouvet-on pêle-mêle une bataille navale dont les pièces sont des voitures, un album de coloriage et un livre de découpage où vous pourrez habiller Sam et Max en keupon, en ballerine, ou en tenue de soirée. Tordant!

Ce qui frappe dans ce jeu, c'est le travail effectué sur chaque petit détail. On trouve des références cinématographiques partout. Le pêcheur, clone de Woody Allen. est allergique au poisson. Le décor fait penser à celui de "Comédie érotique d'une nuit d'été". Plus tard, on rencontre une personne sculptant sur des légumes des personnalités connues! On remarque çà et là Bush et Hitchcock. Dans le Vortex, endroit surréaliste, d'un tableau en relief surgit une montre... molle, hommage au célèbre tableau de Dali. Mais les références qui fusent tout le temps sont celles consacrées aux films de Lucas et de Spielberg. Eh, on n'est jamais mieux servi que par soi-même! On trouve, en vrac, "Indiana Jones", "La Guerre des Étoiles"... On trouve même une allusion à "Day of the Tentade" à la fin du jeu. Quant à l'humour, il n'a pas été oublié. Ca fuse vraiment dans tous les sens. Il réside surtout dans les dialogues. Tout est d'autant plus drôle que non seulement le jeu a été traduit, mais aussi adapté en français. Et bien sûr, dans cette version, le jeu s'écoute et ne se lit plus. Quel régal, les amis! Les voix sont vraiment bien prononcées avec un ton parfait. C'est Jean-Claude Donda qui fait parler les deux héros. Sa voix vous dira peut-être quelque chose, car il a été imitateur pendant quatre ans sur Canal+. On se marre comme on ne s'est jamais marré devant un jeu vidéo. Sam et Max en quelques chiffres, c'est 3.500 phrases, 3 heures de voix et 48 personnages!

EDITEUR: Lucasfilm Games • DISTRIBUÉ PAR: Ubi Soft • NOTICE: VF • CONFIG: 386, CD-Rom simple vitesse dispo sur PC disquette • TELEPHONE: 48.57.65.52.

es deux personnages de B.D. créés par Steve Purcell sont Inconnus en France. C'est vraiment dommage, car à la fin de cette aventure, on aurait envie d'en connaître un peu plus. Vous l'avez compris, c'est vraiment un élément essentiel dans une CD- ROMothèque.

TECHNIQUE 92 INTERET 90



Ce pêcheur n'est autre que Woody Allen, bien loin de Manhattan.





MICROÏDS

UDÉOTEST

lci, le Kid, trop près de l'extrémité d'une plateforme, lutte pour conserver son équilibre.

Soccer Kid

CD33

La der des der?

Après un périple passant par toutes les machines du marché, Soccer Kid termine sa tournée sur CD32. Ce ne sont certainement pas les possesseurs de cette bécane qui vont s'en plaindre!

PINKY

L'ouvrier, très résistant, nécessite que vous lui envoyiez deux fois le ballon à la tête avant de rendre gorge.





L'introduction animée du jeu vous familiarise avec le point de départ du scénario.



L'introduction, complètement ratée Pas de nouveaux tableaux!

occer Kid n'en finit décidément plus d'être porté de standard en standard! Nous connaissions dėjà les versions Amiga, A1200 et PC, sans même évoquer les diverses adaptations consoles intitulées "L'école des champions", voici maintenant que la CD32 a elle aussi droit à sa version. Il faut dire, à la décharge de Krisalis, qu'il est extrêmement rare qu'un jeu de platesformes apporte la moindre once d'innovation au genre, ce qui est pourtant le cas de Soccer Kid. lci, tout l'intérêt provient de l'habileté du jeune héros, en quête de fragments de la Coupe du Monde dissémínés dans divers pays, à manier une sphère de cuir. Jongleries, reprises de volées, têtes et même ciseaux retournés, aucune prouesse technique ne manque au répertoire du Kid. Tous ceux qui se dresseront en travers de sa route auront vite fait de le comprendre, à grands coups de ballons dans la tronche.

A l'instar de Soccer Kid A 1200, cette dernière version exploite le mode AGA et présente donc une palette de couleurs enrichie en conséquence. Le jeu s'en trouve graphiquement rehaussé, pour le plus grand plaisir des yeux. De plus, divers scrollings différentiels ont été ajoutés afin de donner une meilleure impression de profondeur à la perspective, ainsi que des animations au premier plan, comme cette pluie battante présente sur certains tableaux du niveau "Angleterre".

Autre amélioration, l'aspect sonore du logiciel bénéficie des capacités du support CD-Rom pour les musiques, enregistrées en studio, tandis que les bruítages ont recours à la puce sonore Amiga. Enfin, Soccer Kid CD32 a emprunté à son homologue PC son introduction animée. Cela part certes d'une bonne intention, mais cette introduction me semble avoir été transcodée directement du PC vers la CD32 sans la moindre optimisation. En conséquence, cette dernière est effroyablement saccadée et fait preuve d'une pixellisation extrême dès qu'intervient la moindre animation,

Ne vous inquiètez pas cependant, il n'en va pas de même pour le jeu proprement dit, où les routines d'animation, développées spécifiquement pour l'Amiga, sont excellentes (scrollings différentiels fluides, déplacements des personnages coulés et rapides). A l'exception de l'intro, du tout bon, donc.

EDITEUR : Krisalis • TELEPHONE : (1) 43.6B.10.10 • DISTRIBUÉ PAR : Virgin.

nimation meilleure que sur PC, musiques CD et introduction en supplément de l'adaptation A I 200, Soccer Kíd sur CD32 est la meilleure version, à ce jour, de ce jeu. Mais elle n'est tout de même pas au niveau de Brian The Líon!

TECHNIQUE 80 🔲 INTERET 80





Burning Soldier

3DO

Le syndrome Microcosm frappe à nouveau!

PINKY

é voilá, c'est reparti! À l'instar du très controverse Microcosm, Burning Soldier est un shoot'em up extrêmement basique doté d'une réalisation de très haute volée. En effet, vous y dirigez un pilote aux commandes d'un vaisseau spatial, en guerre contre une race extraterrestre belliqueuse. Quand je dis "aux commandes", c'est en réalité un peu exagéré, puisque les décors au sein desquels vous évoluez sont entièrement précalculés sur station graphique puis adaptés à la résolution 3DO. En conséquence, vous ne pouvez influer sur les trajectoires que prend votre astronef en aucune manière, votre chemin étant déjá programmé d'avance. Vous vous cantonnez donc dans un rôle de "mitrailleur" plutôt que dans celui de pilote, c'est-á-dire que vous déplacez un curseur à l'écran et faites feu sur les vaisseaux ennemis. C'est bien trop peu pour retenir longtemps l'intérêt du joueur!

urning Soldier est un très beau jeu, mais son interactivité est bien trop límitée. Si vous pouvez vous contenter de déplacer un petit curseur et d'appuyer sur "feu" tout au long d'un jeu, voilà qui pourrait vous satisfaire. Autrement...

TECHNIQUE 80 INTERET 20

EDITEUR : Panasonic • DISTRIBUÉ PAR GENEDIS • NOTICE VF.

SOYEZ FUTES, COMMANDEZ AU RENARD!

CLUB GAMES: Tous les jeux et accessoires PC en 48h

VENTE PAR CORRESPONDANCE → COMMANDEZ EN DIRECT

TÉLÉPHONE CB (16-1) 48 87 99 99

MINITEL 3615 Clob Gam FAY

COURRIER

(16-1) 44 59 23 23



28 (16-1) 48 87 99 99 雷 (16-1) 44 59 29 29

Du lundi au samedi 10/20 h

UNDER A Killing Moon VF



Le premier jeu d'aventure policière en images de synthèse/full mation vidéo. Le premier grand film interactif : vous étes l'acteur principal de cette superproduction hollywoodienne d'un réalisme et d'une facilité d'utilisation de vrai. PC LOISIRS : 98 %. **DISPO** déconcertante ! incroyable mais

5AM AND MAX VF



Le jeu d'aventure le plus loufoque de l'année. Prenez votre matraque, hurlez comme une sirène et prenez la route avec SAM et MAX, les détectives. Vous allez sillonner l'amérique

PC DISO . extrait

TIE FIGHTER VE



La suite de la soga de la guerre des étailes. La simulation spa-fiale de l'année, cambattez les rebelles en vous mettant du caté de la force obscure. Animation à couper le souffle, pour ce jeu au graphisme 3D somptueux sur 386 et + GEN 4 : 97 % JOYS-TICK 96 %. **DISPO**

SYSTEM SHOCK VF



KIT CLUB GAME

JEU, z votre

Le jeu d'oction/aventure le plus spectoculaire de l'année. Yous voilà projeté au cœur d'une station spatiale citadelle. Vatre but : survivre dans cet univers 3D plein écran, aux animations ohurissantes et à l'environnement sanore captivant. Plus d'armes plus de décors fant de ce soft le hit absolu de l'année. GEN D'OR 94, TOP DU MOIS. **DISPO**

DRAGON'LORE



Le jeu d'aventure/sôle le plus incroyable de l'année. Grapl époustouflant en 3D, images de synthèse proche de la réalité, son laser soisissant pour ce jeu à l'ambiance Heroic fontasy. DEMENT. L'evenir des jeux vidéos, enfin chez vous sur vatre CD ROM. **DISPO**

2 MODO



Le jeu de massacre par excellence. Tueurs en série, réveillez-vous : DOOM 2 est arrivé : plus d'armes, plus de monstres, plus de niveaux, plus de vilesse et plus de fluidité pour ce jeu d'une sauvagerie hollucnante. Un jeu dont on ne ce sépare jamais. GEN 4 91 % DISPO



Le meilleur jeu de lootball sur PC. 48 équipes, 960 joueurs et plus de 2 000 animatians joueurs, une jouabilité exemplaire tont de ce jeu la référence en la matière. JOYSTICK . 94 %. DISPO

INFERNO



Le jeu le plus speed de l'année ! A la tête d'une flotte de chasseurs, vous devez réussir des centaines de missions pour sauver la roce humoine de la destruction. GENIAL 1 DISPO

dans une aventure animée complétement folle. Vaix intégralement en français. JOYSTICK 95 %. DISPO

DELTA V	339 F
FLIGHT SIMULATOR 5.0	339 F
F1 GRAND PRIX	279 F
INDY CAR RACING	279 F
OUTPOST VF	299 F
OVERLORD NF	329 F
POUCE QUEST 4 VF	289 F
QUEST GLORY 4 VF	289 F
ROBINSON REQUIEM VF	- 01/11
SETTLERS VF	249 F PROMO 299 F PROMO
SIM CITY 2000 VF	299 F PROME
ULTIMA 8 VF	349 F
WING COMMANDER ARMADA NE	239 F
THING COMMANDER ARMADA IN	2371

PC CD ROM . extrait

/ IH GUEST + DUNE VE	1915
COMMANCHE + MISSIONS 1 et 2	379 F
DREAM MACHINE	499 F
GABRIEL KNIGHT VF	319 F
JOURNAY MAN PROJECT VF	299 F PROMO
MYST NF	399 F PROMO
NHL HOCKEY 95	319 F
OUTPOST VF	329 F
POUCE QUEST 4 VF	349 F
PINBALL DELUXE	269 F
PRIVATEER + SUPER STRIKE CO	349 F
SIM CITY ENHANCED	349 F
ULTIMA 7 COMPLETE SERIES NF	379 F
ULTIMA 8 VF	399 F
VIRTUAL VIXENS	399 F
WING COMMANDER ARMADA NE	319 F
WING COMMANDER 1 + 2	319 F
WORLD OF XEEN NF	329 F

NEWS . Tél nour disno

11 HOUR	INFERNO
ALONE IN THE DARK 3	LBA
8IO FORGE	LANS OF LORE 2
CREATURE SHOCK	LOST EDEN
FUGHT UNLIMITED	MAGIC CARPET
FORTRESS OF DOC KADIAKI	SUPERKARTS

COLONIZATION VF '

DISK

3291

DISK



La canquête du monde sur votre ordinateur. Civilisation était le jeu le plus vendu au monde, calonisation est un monument. Si vous revez, d'être Christophe Colomb, ce jeu est fait pour vous : es, alliances, cammerce, traités et trac avec les ement ultra simple. FUTUR GEN D'OR. **DISPO**



THEME PARK VF

Créez votre parc d'attraction de A à Z. Yous aurez des casseurs si votre porc est trap dangereux et des petits vieux s'il est trap morne 1 Les enfants vomirant partout si les montagnes russes sont trop en pente. Animations en 3D studia à couper le souffie 1

VIRTUAL ESCORT VF



Le premier soft de charme intégralement en hançais. Imaginez : un coup de féléphone et elles sont là. Offertes à vos fantaisies. Et si vous jouiez avec les trois ensemble ? : RESERVE AUX ADUTES. **DISPO**

ARMOREO FIST



Une simulation de tanks exceptionnelle. Une nouvelle technologie au service de ce simulateur fabuleux, vous permettra de pilo-ter des tanks camme ci vous y étiez. Du jamais vu : graphisme d'une précisian photographique . **DISPO**

VIRTUAL VIVID



ACCESSOIRES

KIT C D ROM JOUEUR Lecteur PANASONIC CDR5628

double vitesse + interface MEGA RACE

1650

ImagePals : Le meilleur outil de gestian d'image.

+ SOUNDBLASTER 16 VALUE 2290'

LECTEUR C D ROM MITSUMI DOUBLE VITESSE

+ 1 000 Megas de jeux, 990 démas et utilitaires.

DISQUE DUR 420 M CAVIAR WESTERN DIGITAL
Plus aucun problème de stockage.
Installation facile. Elu meilleur disque dur 94. 1990'
(tps accès 11 ms, 13 Megas/s)

CARTE KORG . profitez du son GENERAL MIDI pour carte sonore 16 bits (connecteur wave blaster)

CARTES SONORES GAMME SOUNDBLASTER

58 2.D Deluxe · la carte standard. 760 ' S8 16 Value : la carte 16 bits

SB AWE 32: son GENERAL MIDI, la Roll's MANETTES TRUSTMASTER Les plus solides du mande!

FLIGHT: 590'



Formula T1 + INDY CAR RACING sensations exceptionnelles garanties!



Avec plus de 30 des plus grandes Stars Américaines... Plongez dans un univers fabuleux. Une présentation de scènes soigneusement, sélectionnées pour vaus aider dans vatre chaix. RESERVE AUX ADULIES. DISPO

NEW **DES AVANTAGES:**

Des réductions dès votre prochoine commande:

1 jeu ▶ - 10 F

2 jeux ▶ - 20 F 3 jeux ▶ - 50 F

Catalogue couleur gratuit, à domicile tous les mois!

CASQUE VIRTUEL VFX1: 6 990 F

BON DE COMMANDE EXPRESS : à envoyer à CLUB GAMES, 35, rue de Turbigo - 75003 Paris

Nom: Prénom: Adresse Code Postal: Ville:

PARIS (75) : frais de port réduit : 17 F NOMS DISK.

NEW FRAIS DE PORT UNIQUE

Date d'expiration : _ _ / _ _ Signature :

(Parents pour mineurs)

REGLEMENT: CHEQUE

CONTRE REMBOURSEMENT + 35 F

SDMH CONSEIL SARI ou conital de 50 000 F - RCS Paris B 394 B74 S85

Les chèques sont à libeller à l'ordre de SDMH CONSEIL

1280

2 090

_ catalogue gratuit

(17 YOL)

☐ MANDAT LETTRE

☐ CARTE BLEUE

dog II, the lost



Pas très subtil...

Un jeu sans grande finesse, mais qui plaira aux amateurs de "Pan-pan-boum-boum".

Léo de Urlevan



Très vite iassant Pas précis



Un des nombreux combats de rue du jeu.

ous faites du diligence-stop, et vous vous faites prendre par un vieux rabougri aux cheveux blancs. Il vous parle : "Tu vas où, mon gars ? Ah, ah, ah !". C'est lui qui le dit. On continue deux minutes et le mec fait arrêter ses chevaux. Sur le sol, un homme gît, avec pas moins de dix flèches dans le corps! (NDLR: genre martyr de saint Sébastien avec option hérisson). Avant de mourir - eh oui, il est résistant - il vous donne une carte qui conduit à un trésor. Voilà, c'est tout pour le scénario. Le reste se règle à coups de flingue. On se demande dans quelle ville on est tombé! Les rues sont infestées par des racailles de la pire espèce à qui vous n'avez rien demandé et qui vous tirent dessus. Alors vous leur tirez dessus. Puis, d'autres arrivent. Alors, vous leur tirez dessus. Ensuite, des renforts arrivent. Il faut à ce moment-là faire attention à vous et leur tirer dessus. Il vous faudra faire gaffe à ne pas tuer d'innocentes

victimes, mais n'oubliez pas ça : tirez sur les autres!

Bon, on va pas tergiverser, c'est de l'arcade. Ça se joue à la souris, votre curseur sert de viseur et vous devez tous les tuer, sinon c'est vous qui y passez. Pour recharger votre arme, vous cliquez droit en bas à droite.

Toutes les séquences sont en vidéo. Les écrans se succèdent sans aucun lien. Vous traversez la ville et faites le ménage. Le gros problème de ce jeu réside dans son manque de maniabilité et de précision. Vous avez beau tirer comme un malade sur le personnage qui vous tire dessus, vous ne l'atteignez pas! C'est vraiment lamentable sur un jeu comme ça! Comme si vous trafiquiez un jeu d'arcade pour donner de l'énergie infinie à vos ennemis! Désespérant!

GENRE: PC CD-Rom • EDITEUR: American Laser Games •NOTICE: VO •CONFIG: 386 à 33 MHz CD-Rom double

ref, Mad dog II aurait pu être un bon jeu, étant donné le monceau de vidéos et de sons (entièrement digitalisés aussi). Mais les programmeurs ont laissé de côté l'aspect jouabilité. Allez plutôt voir quelques bons westerns...







Pauvre Kid Chaos, il n'a vraiment pas de chance! Cet enfant des cavernes s'était vu capturer puis enfermer par des savants fous sur Amiga, voilà que la même chose recommence à l'intérieur d'une CD32. Quand je dis la même chose, je pèse mes mots, car KC CD32 est effectivement la réplique exacte de la version parue il y a deux mois. Même graphisme (sympathique, d'ailleurs), même animation foudroyante de rapidité, seuls les sons ont été modifiés. En fait de modification, ça ne va pas chercher loin non plus, puisque les mélodies sont elles aussi les mêmes. Océan s'étant contenté de les rééchantillonner à 44.7 KHz. Pour une fois, nous ne nous plaindrons pas de cet état de fait, la réalisation de ce soft étant à l'origine déjà assez réussie. Nos critiques se porteraient plutot sur le style du jeu en lui-même, la CD32 étant submergée de jeux de plates-formes, alors que de nombreuses lacunes subsistent dans sa ludothèque. Attention, on frise la saturation, là ! EDITEUR : Océan • DISTRIBUTEUR : Océan •

TĚLÉPHONE : (1) 40.53.92.86 • NOTICE: VF • DISPO: sur Amiga • TESTÉ: dans Joy N° 52

n jeu de plates-formes à la mesure des capacités de la CD32, c'est à dire très bon.

TECHNIQUE7S INTERET80





UDÉCIEST



Si t'aimes les parcs, va chez Bullfrog!

Hourra! Grâce à des éditeurs comme Bullfrog, l'Amiga voit encore naître de beaux et grands jeux. La preuve, son dernier grand hit, Theme Park, sort aujourd'hui sur Al200 et A4000.

C'est pas beau, ça ? **Votre parc** n'est pas encore ouvert que déjà les gamins se pressent à l'entrée. Une affaire qui roule l







Les bulles au-dessus des personnages représentent leurs envies les plus pressantes. Ici, un sentiment semble domi-



a grenouille a de la mémoire! Bullfrog ne semble en effet pas avoir oublié la machine sur laquelle il s'est fait un nom. Populous I & II, ainsi que Powermonger sont autant de titres qui ont contribué à faire de la société de Peter Molyneux ce qu'elle est devenue aujourd'hui. Et comme cet éditeur britannique n'est pas un ingrat, il continue à alimenter le standard de Commodore, au cœur même de ses heures les plus noires, en logiciels. Voilà sans doute pourquoi nous retrouvons à présent, avec un plaisir non dissimulé, ce nouveau monument de la simulation économique qu'est Theme Park.

Ceux d'entre vous qui ne connaissent pas encore ce logiciel, qui ne l'ont jamais vu dans ses versions PC ou PC CD-Rom doivent sans doute faire la grimace à la seule énonciation de "simulation économique". Il est vrai qu'il s'agit là d'un genre ayant donné naissance à de nombreux flops, de l'ancêtre Rock Star à Rags To Riches, pour arriver enfin au plus récent, mais toujours aussi soporifique Detroit. Mais attention, évitez de tomber trop vite dans l'amalgame facile, car Theme Park n'est pas une simulation économique comme les autres, de par son, euh, thème, juste-

Grâce à ce logiciel, vous allez pouvoir entrer dans la peau, bande de schizophrènes, d'un directeur de parc d'attractions. Si, si, un vrai, avec ses montagnes russes, ses trains fantômes et autres pompes à fric genre buvettes ou restaurants (NDLR : Je ne les voyais pas

comme ça, les directeurs. Ah... c'est un parc? Ah, O.K., O.K.!). Le but, comme toujours en ce bas monde, sera de soutirer un maximum d'argent à vos visiteurs, de devenir immensément riche, l'argent ainsi récolté vous permettant d'inonder la planète entière de Disneyworlds, qui à leur tour augmenteront votre capital, ce qui... bon, j'arrête là, je crois que vous avez compris. Je sais, cela peut paraître un peu vain comme quête, mais c'est bien connu, l'argent, plus on en a, plus on veut en gagner.

Bienvenue aux capitalistes en hauts de forme

Mais attention, les loisirs de cinq milliards de personnes, et ce qu'ils sont prêts à dépenser pour les occuper, cela représente un sacré gâteau, une fortune considérable à amasser. Il est donc assez logique que vous ne soyez pas le seul à vouloir vous en attribuer la plus grosse part. La concurrence s'annonce du reste nombreuse et acharnée, puisque ce ne sont pas moins de 39 autres parcs qui vont entrer en compétition avec le vôtre pour l'obtention du titre envié de villégiature de rêve.

Seulement voilà, comme je vous le laissais supposer, cela n'est guère facile, voire carrément ardu pour être franc. Comme vos "vrais" collègues, vous serez confrontés à toute une foule de problèmes divers qui viendront constam-





attractions

1: L'OBSERVATOIRE SPATIAL 2: LA FUSÉE PLANÉTAIRE

3: LES PARASOLS TOURNANTS

4: LA SUPER TOUPIE

5: LE SPECTACLE DE CLOWNS

6: L'ARBRE-CABANE.

PLACEZ VOS NETTOYEURS DE PRÉFÉRENCE PRES DES STANDS DE BOISSONS ET DE NOURRITURE, C'EST SURTOUT LÀ QUE VONT S'ACCUMULER

LES ORDURES!

SI PLUSIEURS ATTRACTIONS
COMMENCENT À DÉGAGER DE LA FUMÉE
SIMULTANÉMENT, VOS MÉCANICIENS NE
SAURONT PLUS OU DONNER DE LA TETE! AFFECTEZ-LES DONC EN PRIORITÉ SUR CELLES QUI CONNAISSENT LA PLUS GRANDE AFFLUENCE, ET PENSEZ À FERMER PROVISOIREMENT LES AUTRES, VOUS ÉVITEREZ AINSI LES EXPLOSIONS!

Vous pouvez consulter le guide sur Theme Park publié dans Joy N° 52.



Chacun de vos employés peut être ainsi scruté à la loupe, c'est pire que dans 1984 i

Lors des négociations, le but est de parvenir à joindre les deux mains au bas de l'écran avant que les biscuits dans l'assiette ne soient tous mangés. Si par malheur vous échouiez, voici ce qui vous attend l





La gestion des stocks



Pensez à venir ici régulièrement afin de faire le point sur vas stocks, et à passer des cammandes si le besoin s'en fait sentir. Attention, un délai variable s'écaulera entre la prise de cammande et le moment ou vos boutiques seront livrées. Qu'il s'agisse de se réappravisianner en viande, boissons, glaces au peluches, l'anticipatian est danc le mellleur remède cantre la rupture de stock i

-

La richesse incroyable du jeu. Les animations, nombreuses et variées.

L'originalité du thème (Park).

Bon, il faut bien le reconnaître, faute de possèder un A4000, c'est tout de même un peu ient, dommage. ment vous empoisonner la vie. La difficulté de satisfaire votre jeune clientèle, de répondre à toutes leurs attentes et leurs besoins, les exigences de vos fournisseurs, les revendications de vos employés ou l'usure de vos attractions sont autant d'épines qui viendront se ficher dans votre pied, mais nous verrons un peu plus loin tout cela dans le détail.

Pour l'heure, vous n'êtes qu'un ambitieux jeune homme à la tête d'un capital variant de 100 000 brouzoufs à 200 000 brouzoufs, selon le niveau de difficulté sélectionné. Votre première action sera donc de sélectionner le pays au sein duquel vous allez implanter votre premier parc. 23 pays différents, situés sur les 5 continents, vous sont proposés, chacun ayant ses propres caractéristiques. Population locale, taux d'imposition, d'inflation ou d'intérêt, richesse de l'économie et même conditions météorologiques sont autant de facteurs qu'ils vous faut prendre en compte, car tous influent sur votre future réussite... et modifient le prix d'achat des terrains de manière très sensible! Plus le pays sélectionné est riche, beau et agréable, et plus l'acquisition d'une parcelle de terre vous coûtera cher. À noter l'humour grinçant de Builfrog, qui propose comme pays le moins onèreux (0 brouzoufs, encore moins cher que l'Alaska !)... l'Angle-

Une fois votre choix arrêté, vous vous retrouvez devant votre futur parc, pour l'instant un immense terrain vide entouré de murs. À la manière d'un Sim City, il va s'agir pour vous d'agencer sur cette propriété chemins, attractions et boutiques. Ayez soin de rendre les déplacements les plus aisés possible pour vos visiteurs, afin que ceux-ci puissent à leur guise se rendre à la destination de leur choix sans avoir à effectuer de longs détours. Plus vous les fatiguerez, et plus vite ils éprouveront l'envie de rentrer chez eux!

Hooligans et papiers gras

Au départ, vous ne disposez que de quelques maigres attractions : un château-trampoline gonflable, et un stand de glaces constituent la totalité de vos connaissances ! Il va donc vous falloir investir dans la recherche afin "d'inventer", année après année, de nouvelles machines et magasins pour surprendre et distraire vos visiteurs.

Ça y est, vous avez disposé les quelques bâtiments "connus" et avez tracé chemins et files d'attente pour les relier ? Il est alors temps de penser à embau-

cher du personnel : vous ne pensiez tout de même pas que tout cela allait fonctionner tout seul? Si vous voulez éviter que votre parc ne soit rapidement envahi par les Hell's Angels ou autres voyous, vous allez avoir besoin de gardes pour assurer la sécurité et reconduire à la porte les indésirables. Dans le même ordre d'idée, vous allez avoir recours à de nombreux "techniciens de surface" pour garder vos allées libres de papiers gras, canettes vides, compatibles PC, consoles japonaises et autres ordures ménagères. C'est typique, ça, les gens jettent leurs saloperies partout, puis se plaignent de ce que l'endroit est repoussant de saleté! Enfin, le client a toujours raison... Le temps accomplissant son œuvre destructrice, il est également bon d'avoir sous la main quelques mécaniciens afin d'aller réparer vos attractions avant qu'un accident ne se produise. Vos clients sont là pour faire le plein de sensations fortes, certes, mais en toute sécurité! Enfin, vous pouvez embaucher des hommes déguisés en requins, nounours, poulets afin de distraire les enfants le long des allées du parc, ainsi que de distribuer des parapluies si le temps venait à se gâter (souvenez-vous, le but est d'empêcher les gens de rentrer chez eux avant que leurs poches ne soient aussi vides que les caisses de l'O.M!). Attention, ces misérables sangsues (vos ouvriers, s'entend) ne gagnent jamais suffisamment d'argent à leur goût (mais toujours trop au vôtre), et il est possible que vous vous retrouviez de temps à autre devant un délégué syndical aux prétentions exorbitantes. Il faut alors mener les négociations afin de trouver un moyen terme entre leurs souhaits et les vôtres. Prenez garde à ne pas faire la sourde oreille aux revendications de vos hommes, vous les verriez bientôt installer des piquets de grève devant l'entrée de votre parc. Je ne suis pas sûr que vos clients apprécient... Voilà, vous êtes cette fois paré, il est temps d'ouvrir Pinkyland au public!

Avec l'arrivée du premier bus, une nuée de mioches se ruent sous vos yeux émerveilles vers les attractions, chacun d'eux générant au passage un très agréable bruit (digitalisé) de tiroir-caisse. Mais les difficultés ne font pour vous que commencer! En effet, ces sales *!#@ de garnements sont bigrement difficiles, et ils auront presque toujours quelque chose à reprocher à votre superbe parc. Heureusement. Theme Park yous donne la possibilité de "fliquer" absolument tout le monde. D'un simple clic sur l'icône "?", votre curseur change de forme et se tient prêt à espionner le moindre de vos visiteurs ou employés. Sélectionnez alors un personnage et vous saurez ce













qu'il pense de votre domaine, s'il s'ennuie et combien d'argent il lui reste en poche. En pratique, cela donne des icônes signifiant "j'ai faim", "j'aí soif", "je n'eп реих plus de marcher", "les prix sont trop élevés" ou encore "où sont les toilettes ?", et bien d'autres choses encore. Ce sont ces sondages dans l'esprit de vos clients qui vont vous guider dans l'aménagement de votre piège à gogos.

Aussi cynique que passionnant

Autre aspect, aussi cynique et réaliste que drôle de Theme Park, il vous est possible d'arnaquer vos clients! Votre stand de jeu de massacre ne rapporte pas assez ? Aucun problème, il vous suffit d'indiquer au logiciel que vous voulez réduire les chances de gagner, et quelques clous viendront maintenir à leur place les boîtes de conserves. Vos stands de boissons ne marchent pas suffisamment bien? Il suffit alors d'augmenter la concentration en sel de vos frites, et vous verrez une foule de petits assoiffés se diriger droit vers eux. Il n'y a pas de petits profits, vous pouvez donc également augmenter la quantité de glaçons dans vos verres de Coca ou de graisse dans les hamburgers. Mais prenez garde à ne pas exagerer, car si vos visiteurs trouvent la nourriture de trop mauvaise qualité, vous ne les reprendrez plus à en acheter! Puisque l'on aborde les boutiques, pensez également à visiter régulièrement vos stocks afin de connaître vos réserves de steaks, boissons ou crèmes glacées et le cas échéant, à passer une commande. L'anticipation est le meilleur remède contre la rupture de stock! À l'instar de vos employés, vos fournisseurs peuvent soudainement décider d'augmenter leurs prix, Menez alors, comme pour les revendications salariales, des négociations pour



tenter de trouver un terrain d'entente, car ils ont autant besoin de vous que vous d'eux!

Avec toutes les caractéristiques énumérées jusqu'ici, Theme Park serait déjà un soft d'une richesse exceptionnelle, convenez-en. Pourtant, les options de ce jeu ne s'arrêtent pas là, puisqu'il vous est également possible de jouer en bourse! Chacun des 40 parcs d'attractions est en effet coté sur les places financières, ce qui vous permettra, si vous savez anticiper sur les tendances du marché, de réaliser de bienvenus bénéfices complémentaires. Mais la bourse est une arme à double tranchant, il faut donc également se méfier de vos concurrents qui peuvent tenter à votre insu une O.P.A sur votre œuvre en rachetant, peu à peu, des actions jusqu'à se retrouver majoritaires dans votre propre entreprise. C'est une expérience, je puis vous l'affirmer, des plus désagréables!

le pourrais continuer ainsi à vous décrire par le menu toutes les options et fonctionnalités de Theme Park, mais le logiciel est tellement complet qu'il me faudrait encore bien des pages (euh, Claude, tu sais que tu es mon rédac chef préféré, toi, mmmh? Au fait, je peux avoir 100 pages pour le test de Theme Park? Comment? Pas question? 50, alors? Non plus? QUOI? Seulement 4? Très bien, i'te cause plus, enflure !). Voyons donc plutôt ce qu'il en est de sa réalisation.

Ouand une attraction se met à fumer, c'est un signe infaillible qu'il est temps d'envoyer un mécanicien sur place de toute urgence.

Une chose est sûre, adapter ce soft sur Amiga a du être un véritable casse-tête pour les programmeurs de Bullfrog. Animer en temps réel des milliards de petits bonshommes qui courent d'attraction en attraction, boivent, mangent, baillent (aïe, pas bon signe, ça !), rient ou pleurent représente un véritable exploit! Pourtant, les développeurs de Theme Park AGA se sont tirés de cette tâche herculéenne avec les honneurs. Bien sûr, l'animation est un peu moins rapide que sur une usine à gaz à 20 000 balles, mais cela reste jouable, et c'est bien là le principal! Le graphisme, mignon comme tout, et les sons restent identiques à la version PC. Même l'introduction en images de synthèse précalculées de cette dernière est toujours présente (dans une résolution inférieure, toutefois) sur cette nouvelle version! Un nouveau hit en perspective pour Bullfrog!

STANDARD: A1200 / A4000 · EDITEUR: Bullfrog · DISTRIBUTEUR: Electronic Arts (16) 72.17.07.83. • NOTICE: V.F. DISPO SUR : PC, PCCD, Mac . PRÉVU SUR : 3DO

🔁 ela faisait longtemps que je n'avais pas vu un aussi bon jeu sur Amiga (depuis Settlers, pour être préeis), e'est un vrai bonheur de retrouver Theme Park sur ma bécane chérie! Amiga vaincra!

TFCHNIOUF 891 UNTERET 92





Paur éviter que vos clients ne s'ennuient, il vaus faut constomment renouveler votre parc d'attractions par le biois de lo recherche scientifique. Grôce à cette dernière, vous ollez faire progresser les copacités d'accueil de vas attractions, la formotion de vos emplayés, vos capacités de stockoges de victuoilles, les bus avec lesquels vaus ollez acheminer vas clients, et même inventer des toilettes de plus en plus sophistiquées! Naturellement, tout celo caûte fort cher, prenez danc gorde ò équilibrer ou mieux le budget alloué à chaque département de recherches en fonctions de vas moyens et revenus. Chocune des six éprouvettes verticales représente un secteur défini de recherche, et le gras piston, la somme globale que vous camptez investir par mois.





CYCLEMANIA

Questions

I- Dans le cas où le jeu CYCLEMANIA sortirait en version floppy, sur combien de disquettes tiendrait le jeu ?

a- 300 disquettes

b- 6 disquettes

c- 600 disquettes

2 - Avec combien de motos peut-on jouer sur CYCLEMANIA?

a- 2 motos

b-6 motos

c- 1 moto

3 - Quel est l'éditeur du jeu CYCLEMANIA ?

a- ACCOLADE

b- DELPHINE SOFTWARE

c- TITUS

QUESTION SUBSIDIAIRE: Trouvez un slogan qui caractérise au mieux CYCLEMANIA. Les lots

ler Prix:

Le scooter ZIP de Piaggio (valeur 10.000 FF) de chez ADVEN-TURE SCOOTER 45, Bd de la République-92100 Boulogne

2e au 7e Prix:

Un magnifique blouson CYCLEMANIA 8e au 100e Prix : Un poster A2 CYCLEMANIA

Le premier prix sera à retirer directement chez ADVENTURE SCOOTER.

ADVENTURE SCOOTER offrira en plus au gagnant un casque et un antivol!!

CLEMANTA

Le règlement

1) P.P.S et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 25 novembre 1994 à minuit.

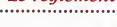
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de P.P.S et de JOYSTICK.

3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins râturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.

Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.

4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 15 décembre 1994.

6) Les bulletins de participation seront soumls à l'appréciation d'un jury qui opèrera un classement pour l'attribution des lots.







BULLETIN RÉPONSE À COMPLÉTER ET R RENVOYER À JOYSTICH - 10, RUE THIERRY LE LURON 92592 LEVALLOIS. CONCOURS CYCLEMANIA PRÉNOM

ADRESSE CODE POSTAL VILLE

Réponse l : a 🗆 b 🗆 c 🗆 Réponse 2 : a 🗀 b 🗀 c

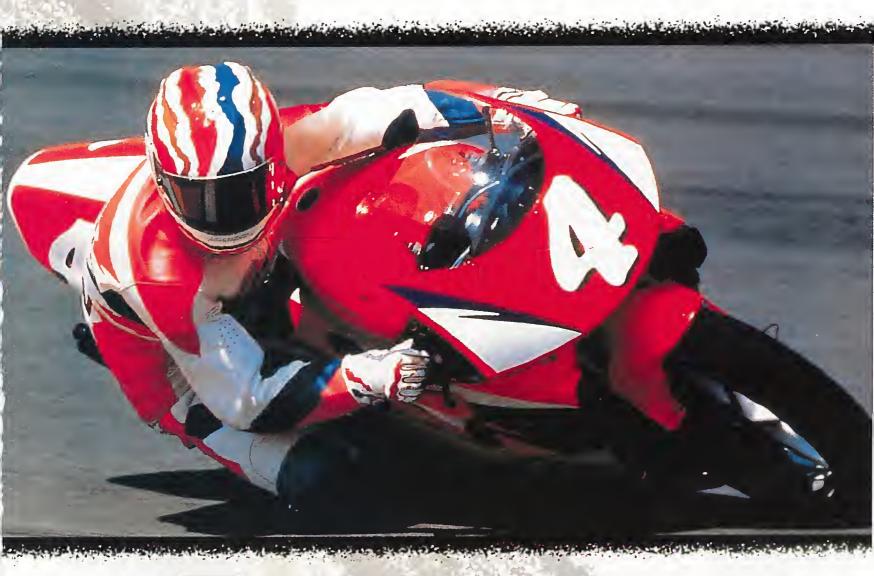
Réponse 3:a □ b □ c □

Réponse question subsidiaire :

Quel micro-ordinateur possédez-vous?:



A FULL-MOTION VIDEO ADRENALINE RUSH *









Open Season

Voici donc la version CD-Rom de ce que l'on peut considérer comme le meilleur des "Police Quest". Le soft a été bougrement enrichi. Une occasion de le découvrir pour ceux qui sont passés à côté.

Vous avez le droit de garder le silence...

Cette séquence sera retransmise sur toutes les chaînes de télé. Vous n'avez pas honte de frapper une femme?







otre histoire commence mal. Vous êtes un flic et votre coéquipier vient de se faire tuer. Le crime est assez horrible. Ça ne se voit pas à l'écran, mais le rapport d'autopsie est assez savoureux : au menu, si je puis m'exprimer ainsi, colle forte dans les yeux, un doigt arraché, il a aussi été torturé de diverses façons. Et le pire de tout, on lui a fait deux piqures. Elles ont d'ailleurs entraîné la mort. Non loin de cette horreur, vous retrouvez un môme dans une poubelle. Il n'est pas mort dans les mêmes conditions, il a reçu trois balles dans le corps. Sur le mur, un graffiti : la signature d'un gang. Que se passet-il dans la ville ? Les deux meurtres ontils un lien entre eux ? A-t-on "maquillé" un crime ? Les deux ? Qui a tué Kennedy? Dieu existe-t-il? Est-il impliqué dans l'affaire ? Questions sans réponses. pour le moment. Votre enquête commence très mal. Une journaliste trop curieuse veut vous poser des questions sur la tuerie. Pour vous en débarrasser, une solution : la violence. L'ordinateur vous déconseille de sortir votre calibre. Solution intermédiaire : une bonne gifle. La presse reprend l'affaire et montre les images sur toutes les chaînes. L'opinion publique ne vous est pas favorable et votre chef vous sermonne. Vous devrez tout faire dans cette enquête : passer à

la morgue, donner les affaires des victimes aux familles, remplir les formalités administratives (et elles sont très nombreuses), faire des déductions, arrêter des malfrats, échapper à la mort, prendre l'ascenseur, bref, affronter les mille dangers de la vie quotidienne d'un policier pour qu'enfin jaillisse la vérité.

Plein d'améliorations...

La version de ce jeu apporte réellement beaucoup de plus. Tout d'abord, tout a été parfaitement traduit par Cocktel Vision. Cette initiative est la bienvenue, car ce jeu est réellement complexe avec un vocabulaire très spécifique aux "cops". Autre nouveauté : ça tourne sous Windows (avec un économiseur d'écran), et une bonne partie du graphisme a été retravaillée. Surtout l'inventaire, où les objets ne ressemblent plus à de grosses horreurs pixellisées et laides. Là, c'est devenu mignon. Les animations sont plus fluides, alors qu'elles étaient déjà très correctes. Et si vous êtes encore plus exigeant - mais vous avez raison - sachez que toutes les voix sont digitalisées. En anglais, malheureusement. Mais bon, c'est mieux de voir les films en V.O., non? Ces fameuses voix sont de toute beauté, pas un souffle, rien. Avec des accents américains comme on les imagine, avec trois tonnes de chewing-gum entre chaque dent.

Ce qui frappe dans ce jeu, c'est le souci qu'ont eu les scénaristes à faire ressentir la vie d'un officier de police. Si vous ne faisiez pas votre enquête, cela pourrait ressembler à un documentaire !•

EDITEUR : Sierra · SORTIE : Sept. · DISTRIBUÉ PAR Coktel Vision • TEL : (1) 46.01.46.00 • NOTICE : français • NBRE DE JOUEURS : 1 • REMARQUE : déja dispo sur PC disquettes • CONFIG: 386/25, 486 Windows avec 8 Mo RAM recommandé



Encore un policier assassiné



Le restaurant, non euh... la morgue



Arrestation d'une nazie. Ca fait plaisir!

le soft a vraiment été enrichi. Traduit, vocalisé, amélioré graphiquement. Maintenant, il serait souhaitable que les sorties CD-Rom soient programmées en même temps que les floppys.



Korg Wave Upgrade

L'EXTENSION pour décupler les qualités de votre carte sonore!



CAKEWALK APPRENTICE pour Windows, séquenceur 256 pistes livré en standard avec la carte KORG WAVE UPGRADE, réunit de puissants outils pour la création musicale, l'édition de partition à l'écran ... Convivial et très simple d'utilisation, il est idéai tant pour les professionnels que pour ceux qui souhaitent s'initier à la composition musicale assistée par ordinaleur.

Si vous n'avez pas encore de carte audio, voici la MAXI solution sonore pour vous !







- CARTE SONORE STEREO 16 BITS pour restiluer ies meilleurs sons sur vos jeux, avec tripie interface CD-ROM (Milsumi / Panasonic / Sony), interface MIDI, port joystick et connecteur Wave pour une connexion directe à la carte KORG WAVE Upgrade.
- Livrée avec les logiciels en françals Midisoft **RECORDING SESSION** pour Windows et SOUND **IMPRESSION**

Vous possédez une carte sonore compatible Wave Blaster: SOUND BLASTER 16 Advanced Signal Processing, SOUND BLASTER 16 MultiCD, SOUND BLASTER AWE32, MAXI SOUND 16, SOUND GALAXY 16 blts avec connecteur Wave Biaster...

Grâce à la technologie KORG, véritable référence dans le domaine musical MIDI, la carte-fille KORG WAVE UPGRADE, une fols reliée à votre carte audio, offre à votre PC un son de ioin supérieur à ceiui restitué par la synthèse FM de votre carte sonore.

Pour 990 F TTC seulement, KORG WAVE UPGRADE, livrée avec le logiciel CAKEWALK APPRENTICE POUR WINDOWS, est la solution de haute qualité pour transcender la dimension sonore de vos jeux, compositions musicales, applications multimédia... sans avoir pour autant à changer de carte sonore l

- Carte d'extension compatible MPU 401 et GENERAL MIDI, le standard mondial entre les différents instruments Midi
- Se connecte sur les cartes Sound Blaster 16 (avec connecteur Wave) ou sur les Wave compatibles cartes Biaster
- Synthèse Wavetable issue de la technologie KORG
- 16 canaux, 128 Instruments General MIDI, 4 jeux de per-cussions de 47 sons chacun
- Polyphonie de 32 voix avec filtre dynamique pour chaque
- Effets de reverb et de chorus pour une restitution comparable à celle d'un orchestre symphonique en concert
- A Mo de sons échantillonnés avec de vrais instruments, en ROM





Les meilleurs jeux exploitent déjà la qualité sonore KORG

King's Quest VI Kurandia 2/Hand of Fate

Lands of Lore Prince of Persia 2 Shadow Caster

The 7th Guest The Terminator -Rampage Ultima 8 ...



GUILLEMOT INTERNATIONALBP 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE Fax: 99 08 94 17
Tél: (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71

Sound Bioster 16, Sound Bioster AWE32 et Wave Bioster sont des marques déposées de Creative Technology, Toutes les marques chées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectits. Photos non contractuelles. Les spécifications et les contenu sont succeptibles de changer sons précivis





Mercl de me faire parvenir gratuitement une docume KORG WAVE UPGRADE, ainsi que la liste des revendeun	orci de me faire parvenir gratuitement une documentation sur la carte RG WAVE UPGRADE, ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.	
NomPrénom	***************************************	
Société	***************************************	
Adresse		
	CP	
V∎eTél.	***************************************	

Coupon à retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE

I n'est iamais trop tard vour bien faire". Fort de cet adage, nous nous décidons enfin à publier la solution du très célèbre "The 7th Guest" (Nous vous rappelons que chaque solution publiée rapporte 300 francs à son auteur). Pourauoi avoir attendu si longtemps? Voilà une question qui demeure encore sans réponse. Peut-être l'actualité de l'époque avait-elle donné la priorité à d'autres jeux dont les solutions étaient bien plus convoitées que celle-ci. La seule raison valable, c'est que nous recevons encore et réaulièrement des appels téléphoniques de joueurs nous implorant de les aider. The 7thGuest étant distribué dans de nombreux Bundle CD-Rom, ceci explique sûrement cela. Enfin, qu'à cela ne tienne, voici la fin de lous vos

Lord Casque noir

problèmes.

Le plan de la maison



Deuxième étage



Premier étage



Rez-de-chaussée

certainement pu le constater. vous n'avez accès au départ qu'à un petit nombre d'énigmes. Les résoudre libère bien entendu l'accès à d'autres pièces contenant elles-mêmes d'autres énigmes. Cette solution suit donc un ordre de progression possible parmi beaucoup d'autres. À vous de piocher ce qui vous intéresse ou d'utiliser "notre solution" depuis son départ. Il subsiste malheureusement deux énigmes dont la résolution reste trop complexe pour que l'on puisse la rendre intelligible en quelques lignes. Nous nous contenterons donc, pour celles-ci, de vous conseiller plus que de vous secourir. Quoi qu'il advienne, vous pourrez recourir au livre magique de la bibliothèque. lequel, s'il est consulté trois fois de suite, solutionne automatiquement le problème auquel vous vous heurtez. Enfin, pensez à déclencher, lors de votre aventure, toutes les petites animations de çà et de là, car ce sont elles parfois qui débloquent la suite des événements. Bien entendu, les solutions des énigmes basées sur un système de lettres ne sont valables que pour la version anglaise du jeu et non la variante française (CD-1, par exemple). La présentation passée, le programme vous rend la main face à l'escalier principal. Avant toute chose, nous vous livrons le plan des trois étages de cette maison pour le moins hantée.

complété de numéros

correspondant aux énigmes répertoriées ci-après.

Comme vous avez très





endez-vous ensuite vers la pièce n° 2. Il s'agit, cette fois-ci, de découper un gâteau en six parts constituées chacune de deux tombes, de deux têeeetes de moooort et d'un morceau normal. Voici l'une des possibilités valables.



e prochain casse-tête, salle n° 4, est assez similaire au premier. Pour le résoudre, vous devez reconstituer la phrase suivante : "THE*SKY*IS*RUDDY*YOUR*FATE*IS*BLOODY".

en dez-vous dans la salle de jeu (61 pour la suite de l'aventure. Il s'agit là encore d'un problème à base de damier. Le but consiste à y placer 8 reines sans qu'aucune ne soit sur la trajectoire d'une autre. Les placer comme suit.





a première pièce à visiter, numérotée I (cela va de soi), n'est autre que la bibliothèque. C'est dans cette même pièce que vous trouve-rez, posé sur la table basse, le fameux livre magique. Elle comporte également la première énigme : le télescope. En approchant de ce dernier, vous voyez apparaître une planète sur laquelle se trouve inscrite une série de lettres. Commencez par cliquer sur le "T" se trouvant en bas puis sur les lettres suivantes : H, E, R, E, I, S, N, O, P, O, S, S, I, B, L, E, W, A, Y. N'oubliez pas de déclencher la nouvelle animation.



orsque c'est chose faite, dirigez votre humble personne vers la porte vitraille n° 3, pour y résoudre la troisième énigme. Le principe en est fort simple, puisqu'il suffit de placer des araignées sur chaque point extrémité de l'étoile jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul point vide. La solution est tout aussi simple : il suffit de combler la place qui vient d'être laissée vacante par une nouvelle araignée. Voilà, là encore, l'une des solutions possibles : Cliquez respectivement sur : 1,4,6,1,3,6,8,3,5,8,2,5,7,2.

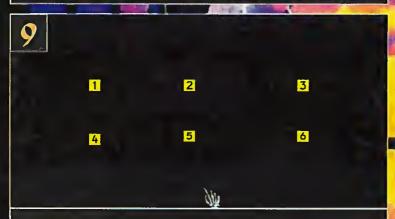


utant les énigmes précédentes faisaient preuve d'une simplicité déconcertante, autant celle-ci risque de vous donner du souci. Dans la pièce n° 5, vous devez d'abord cliquer sur le tapis qui, solt dit en passant, correspond au plan de la cave infernale de ce maudit manoir. Apparaissent alors 8 fous disséminés sur un damier de 4 x 5 cases. Votre tâche consiste à inverser leur position sans qu'aucun des fous de couleur opposée ne se trouve sur une même diagonale.

B5-C4, C5-B4, B1-C2, C2-B1, C2-A4, B2-D4, C4-A2, B4-D2, D5-C4, A5-B4, C4-D3, B4-A3, A2-B1, D2-C1, D1-B3, D4-C3, B3-D5, C3-A5, A4-B3, A3-C5, D3-B5, C1-A3, B1-D3, A1-C3, B3-A2, C3-D2, D3-C2, A3-B2, C2-D1, C5-D4, B5-D3, D2-B4, D3-C2, B2-A1, A2-C4, D4-B2, C4-B5, B2-C1, C2-B1, B4-C5.



essortez et prenez la porte de droite pour tomber dans la chambre n° 7. Vous y découvrirez un casse-tête simple comme bonjour. En manipulant les différents portillons, vous devez reconstituer un chemin qui mènera le sang vers la sortie. C'est l'enfance de l'art.



a phrase une fois inscrite libère l'accès à la porte de droite menant à la cave. Rappelez-vous, nous en avions trouvé le plan dans la pièce n° 5. Seulement voilà, pour accéder au labyrinthe, il vous faut reconstituer la grille d'entrée. Pour cela, cliquez respectivement sur les emplacements suivants : 5, 6, 3, 2, 1, 4, 5, 2, 3, 6, 5, 2, 1, 4, 5, 2, 1, 4, 5, 6, 3, 2.



ous débouchez dans une grande pièce froide et humide contenant ⁰ tombeaux. Au départ, ceux-ci s'ouvrent aléatoirement, ce qui n'est pas pour compliquer le problème. C'est pourtant en pensant au "Rubik's Cube" que l'on trouve la solution. Il faut pouvoir fermer les tombeaux ouverts qui se trouvent dans les coins sans pour autant toucher à la position des sarcophage voisins. Pour mieux comprendre, nous allons tout d'abord nommer les tombes de A à I. Toujours comme dans le Rubik's Cube, il faut d'abord reconstituer les bords avant les coins. C'est-à-dire que si l'une ou plusieurs des tombes B, D, F et H sont ouvertes, refermez-les en cliquant simplement dessus sans vous soucier de la position des sépultures voisines (A, C, E, G et II. Il ne vous reste plus qu'à effectuer les manipulations suivantes pour refermer les couvercles ouverts.

- Pour le couvercle A : cliquez sur A, C, F, G, H
- Pour le couvercle C : cliquez sur C, I, H, A, D
- Pour le couvercle G : cliquez sur G, A, B, I, F
- Pour le couvercle I : cliquez sur I, G, D, C, B.

Dès lors, deux possibilités : soit vous avez de la chance et le puzzle est fini, soit il ne vous reste plus que le couvercle du milieu à refermer. Si tel est le cas, faites : F, B, H, D, E. Et voilà, le tour est joué.



h, ça se complique! Le prochain casse-tête se trouve dans le placard de la cuisine (pièce n° 8). "Casse-tête" est en fait une expression bien faible. Une "prise de tête" paraît ici plus adaptée, même pour une personne maîtrisant parfaitement le langage de Shakespeare. Enfin, le livre vous rèvèle quand même une phrase contenant des synonymes des mots à trouver.

Il faut donc écrire à l'aide des boîtes de conserve : "Shy gypsy slyly spryly tryst by my crypt".



uivre ensuite le chemin suivant. : allez 9 fois tout droit, puis à droite, tout droit, droite, droite, droite, gauche, droite, tout droit, droite et enfin gauche.



L'énigme résolue, vous vous retrouvez à nouveau dans la cuisine. Rejoignez alors la bibliothèque (pièce n° 1) où une animation importante vous attend. Elle libère en effet l'accès à de nouvelles chambres à l'étage. Pour vous y rendre, empruntez le passage secret qui se trouve dans la cheminée, puis dirigez-vous en 9. On retombe dans la simpli-

cité avec un casse-tête à base de cartes. Ci-contre, l'une des solutions possibles. Pour sortir, la porte de gauche mène à la cuisine, celle du milieu dans le couloir et celle de droite à la bibliothèque.





llez ensuite dans la chambre nº 10 et admirez le graphisme. Oh, comme elles sont belles les colonnes du lit! L'épreuve est identique à la précédente, du moins dans son principe. Il existe plusieurs manières de procéder. Profitez-en pour vous verser un petit verre de champagne et pour regarder sous le lit. On ne sais jamais, il y a peut-être un monstre. une femme ou je ne sais quoi encore...



dada sur mon bidet...". (salle nº 11). À l'instar du problème des fous, vous devez intervertir la position des cavaliers noirs et blancs. Cela peut paraître délicat au premier abord, mais c'est en fait bien plus simple que ça en a l'air:

 $Cliquez\ sans\ h\acute{e}sitation\ sur: T,W,P,M,I,C,N,O,F,C,L,I,B,M,X,O,D,C,$ R, Y, N, E, H, S, J, C, N, Q, X, O, D, M, T, N, L, A, H, Q, F, M, V, K, R, U, L, W, N, Y, R, U, L, C, F, M.



orsque c'est chose faite, déclenchez l'animation qui vous emmene directement dans la chapelle. Avancez, et plop, une nouvelle énigme apparaît, là, sous votre nez. Il n'y a pas vraiment de règles si ce n'est un chemin spécifique à emprunter. Pour ma part, je suis passé par là :

A, B, C, D, E, F, G, H, I, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S

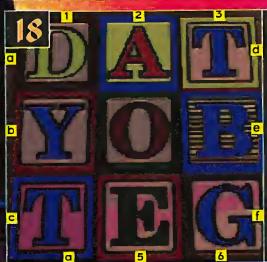
uis vient le tour du laboratoire. Aïe! Impossible de vous donner une quelconque solution sans faire appel à un mathématicien. Or, il se trouve que ce jourlà aucun mathématicien n'était disponible dans nos bureaux. Certes, il y a bien notre secrétaire qui s'amuse de temps à autre à compter les abonnements, mais impossible de lui sortir ne



serait-ce qu'une bribe de soluce. On a pourtant tout essayé : la lampe dans la tronche, les allumettes sous les ongles, le goutte-à-goutte sur le crâne... nen, que dalle! le vous propose donc deux issues possibles: un bon exercice de réflexion ou la consultation répétée du livre de la bibliothèque. Pour la suite, repassez par la cheminée et rendez-vous à la salle de bain.



n revanche, le problème de la pièce des poupées (n° 12] est une véritable galère. Il s'agit d'y reconstituer un puzzle de 9 morceaux. Même inconvénient que pour les globules. De toute façon notre secrétaire n'est plus en mesure de nous répondre.



a suite se trouve dans le meuble au fond à gauche. Vous y trouverez 9 cubes de lettres. Il faut reconstituer les mots . GET, BOY et TAD. A mourir de rire c't'énigme. Il suffit de tourner autour du O: 3, F, 4, A, 3, F, 4, A,

3, F, 4, A, 3, F.

5taufway 5 1 2 4 6 7 9 11 13 14

a suite de votre aventure en salle (n° 13]... brirr j'en ai des frissons ! Connaissez-vous le jeu de Simon ? Mais si, vous savez, ça ressemble à une soucoupe volante et ça fait des bip, des bap et des bop que toute la famille s'emploie consciencieusement à reconstituer en appuyant sur des touches qui font des bip, des bap, mais aussi des bop. Eh bien là, c'est pareil sauf qu'il s'agit des touches d'un piano :

1, 13, 8, 9, 6, 5, 6, 8, 6, 1, 13, 14, 13, 11, 9, 8, 6, 8 Un seul conseil, ne vous trompez pas parce que lorsqu'il faut tout se retaper, c'est une horreur!



essortez puis replacez-vous face à l'escalier. Déclenchez l'animation qui se trouve au pied de celui-ci et qui vous propulse dans la salle des tableaux. Le casse-tête n'est autre que la tête de bidule qui se trouve sur votre droite. Cela ne vous rappelle rien? C'est pourtant très similaire au problème des tombeaux, non? Il existe cependant une difficulté supplémentaire, trois possibilités par case au lieu de deux.

Allons-y

- Reconstituez les bords [B, D, F et H] en cliquant jusqu'à l'obtention de la couleur originelle du tableau, sans vous soucier des couleurs de A, C, E, G et I. Il faut ensuite procéder au rétablissement de la bonne couleur dans les coins.
- Pour le coln A, cliquez sur : F, I, D, C, C, A, G, F, C, D, G, E, B, F, H, B, F, G, A, A.
- Refaites-le une seconde fois si vous n'avez toujours pas obtenu la couleur d'origine.
- Pour le coin C, cliquez sur : H, G, B, I, I, C, A, H, I, B, A, E, F, H, D, F, H, A, C, C
- Refaites-le une seconde fois si vous n'avez toujours pas obtenu la couleur d'origine.
- Pour le coin G, cliquez sur : B, C, H, A, A, G, I, B, A, H, I, E, D, B, F, D, B, I, G, G.
- Refaites-le une seconde fois si vous n'avez toujours pas obtenu la couleur d'origine.
- Pour le coin I, cliquez sur : D, A, F, G, G, I, C, D, G, F, C, E, H, D, B, H, D, C, I, I.
- Refaites-le une seconde fois si vous n'avez toujours pas obtenu la couleur d'origine.
- Dès lors, deux solutions: soit c'est ïnouï la chance que t'as (putain, c'est dingue!) et le puzzle est terminé, soit la case du milieu n'est pas encore de la bonne couleur. Si tel est le cas, faites: I, C, G, F, H, B, D, A | le refaire une seconde fois le cas échéant). Et voilà!
- Pour quitter la pièce, traversez le tableau du piano.

ans la salle, cliquez sur la plante puis sortez de la chambre pour vous rendre devant la porte, en 14. L'énigme se trouve d'ailleurs sur la porte du grenier. Au premier coup d'œil, vous remarquerez qu'il ne s'agit ni plus ni moins que du très célèbre jeu du solitaire. En fait, c'en est un ! Pour trouver une échappatoire, faites : 6, 4, 2, 9, 7, 1, 4 et 8.





mpruntez l'escalier pour vous rendre au grenier, puis sélectionnez la maison de bois miniature. Commencez par cliquer sur la seconde fenêtre se trouvant sur le côté droit de la maison, puis contentez-vous de suivre le chemin établi. Je vous laisse admirer la fin!









cyberwar

Le Cobaye[™] voyages dans la prochaine dimension



SUPER SKI

Code pour GAME WIZARD

droite

bas

DUREE COURSE: 2000:F43D = Nbre de secondes

Guillaume Martin

DRAGON'S LAIR

Voici la soluce d'un petit jeu PC, qui fut un must dans les salles de jeux des années 80 : «Dragon's Lair» (version PC, 15 niveaux). Cliquez sur les touches correspondantes (flèches ou touche [O] pour l'épée) pour effectuer les bons mouvements.



ĖPISODE

PC

ACTIONS (déplacements, épée)

bas, haut, haut, gauche

bas, droite, droite, gauche

épée, épée, gauche, gauche

droite, droite, droite

gauche, gauche, droite, épée, gauche,

bas, droite, droite, haut, gauche, droi-

haut, haut, haut

droite, bas, épée

droite, bas, épée, épée

droite, haut, gauche, droite

épée, droite, gauche

1) Le bout du corridor

2) Le corridor
3) Le cheval volant

4) La grosse plate-forme de bois

5) Le forgeron 6) Les cordes de feu

7) Le roi lézard

8) Le donjon

CD-

9) Les goons

10) Le champ de lave

11) L'entrée de la tanière 12) Le miroir dans le corridor épée, épée

13) Le sol squelettique

14) Les vignes noires

haut, haut 15) La tanière du Shapeshifter droite, gauche, haut, droite, haut,

haut, épée Ça y est! vous avez délivré la princesse! Bravo!

Fabrice Potec

INTERNATIONAL TENNIS OPEN

Pour gagner facilement le tournoi de Londres, quel que soit le niveau, il suffit de faire un amorti (bouton 2 vers l'arrière). Ainsi, l'adversaire arrivera trop tard ou mettra la balle dans le filet.

Ludovic Le Corre

K 2 4 0

AMIGA

Une astuce pour ne pas vous faire détruire par les missiles. Il faut acquérir la technique des pods anti-missiles; puis construire environ 10 (ou plus si possible, mais attention, I pod nécessite 3 points d'énergle), et :

- sur les petits astéroïdes, ne faire que de petits bâtiments (1 étage, 2 si c'est vital),

- sur les gros astéroïdes, séparer les pods des bâtiments (les grands bâtiments de 2 et 3 étages d'un côté de l'astéroïde, les bâtiments d'I étage et les pods de l'autre).

Les pods lancent des obus traçants qui ne traversent pas les bâtiments : un pod entoure de gratte-ciels ne pourra tirer qu'à la verticale. Un champ d'action si limité fait que le pod est quasiment

Michael Genay

AMIGA

BENEFACTOR

Volci les 32 premiers codes de Benefactor pour Amiga

2) 3213J2HPQL 13) INQDJQTGMT 23) 2JQMTRNJQ4 3) 3QML4PSNQR 14) GNB3NN2LQQ 24) 2KQ334Q334

4) INQ2FRNBC4 15) IL114LCCQN 25) MMQPKP5T4T

5) GXHLFKFJD3 16) M2QPDHNM12 26) 2MQ3RQPHPQ 6) IFQ2MJ53QN 17) 54HHFRGG2Q 27) M3KRTNH4OK

7) INTILNFFQS 18) 2212323MQM 28) MJKR141Q3N 8) 151122DDHH

19) MMQP4PSRQR 29) 5TJ3KHKJL3 20) 2NQHDQN2IN 30) 2PQLTWN3QT 9) 1511G2FFLI

10) 3C13MC2MQG 21) MVQPF34NDG 31) MD1M4DC4QF

II) IMQ2TQNBQN 22) MKRN4N5QR 32) OMDBCNDBCN 12) 3VGLH3QLH3

Adrien Lizer

D-DAY 6 JUIN 1944

Editez votre sauvegarde < nom de sauvegarde > .SAV avec un éditeur de secteurs. Allez au bloc 100 et éditez l'offset 17E si vous êtes les alliés, ou à l'offset 18A si vous êtes les allemands. Puis mettez 7FFFFFF, vous voilà avec 2 147 483 647 points de ressources. Bonne AMIGA guerre!

Stéphane Carteret

GLOBAL EFFECT

Mettre 00 70 (il se peut que cette valeur fonctionne mal, il faut alors la modifier) au secteur 293, offset 438 pour avoir plus d'argent. Il faut ensuite charger deux fois de suite la partie (bug?).

Pour que l'adversaire perde, mettre 01 au secteur 293, offset 440 ou même 00.

Vincent Bernat





Si vous ne savez pas comment utiliser les patches, comment remplacer les octets dans un fichier ou ce qu'est l'hexa, il suffit de nous demander le mode d'emploi, qu'on ne publie pas chaque mois parce que ça prendrait trop de place, mais qu'on vous enverra en échange d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

STRONGHOLD

Un truc simple. Cherchez l'argent de vos bonshommes dans le fichier de sauvegarde et mettez FFFF. Revenez au jeu et mettez-vous sur pause. À ce moment-là, l'argent ne peut pas se remettre puisque tout est bloqué. Construisez ou «upgradez» les «vaults» (ce qui permet de stocker le fric) le plus possible. Ensuite, la contenance de vos caisses va augmenter et vous pourrez alors les renflouer comme vous le youlez avec PCTools.

Sébastien Delmotte

THE INCREDIBLE MACHINE

Les codes pour les niveaux sont :

PC

DYNAMIX, MACHINE, HOT DOG, DISK, SHUTT-LE, SATURN, KING, DRAGON, ANTS, BASEBALL, BEAR, FISH, DALE, CHESTERTON, SIZE, IRELAND, WORD, BRIEF, HOT DOG, COUNTDOWN, PSALMS, TANK, NIGHT, GAMES, WESTERN, LOG HOME, GRAPHICS, KNUTH, DONALD, COMPACT DISK, SHAVER LAKE, RHEUMATISM, HARPSICHORD, MARKET, DESK, MYRTLE, QUATERNION, AQUARIUM,

SHOE, FLOWER, STORE, CLARE, KERRY, FLANGE, SEASON, TRIBOLOGY, ABRASIVE, DEFORMATION, ELASTIC, ADHESION, SPECTRA, INDUCTION, POLARIZATION, OVERJOY, DISCURSIVE, CROSS, CHOCOLATE, PLATO, WELLSPRING, HYDROPLANE, PALM, SOMBRERO, JOIST, ASTRONAUT, MARIO-NETTE, OSMIUM, ASSURANCE, CALCULATOR, SUPERIOR, PHILHARMONIC, ANGULAR, ZIPPER, UMPIRE, RECOVER, SHADOW, IONIZE, QUAKE, OCTOBER, BILATERAL, LYRIC, NEEDLE, THEORY, LOBSTER, SAMURAI, SPLICE, GULF, RHOM-BUS, OLIVE, POLYNOMIALS, PARAMETRIC, SOLAR SYSTEM, MARBLE, HEAVY, REPUBLIC, QUATRAIN, TYRANNOSAUR, SULFURIC, DOPA, MINARET, DOVETAIL, JASMINE, WRANGLE, KUDOS, CULDE SAC, YODEL, XYLOPHONE.

Martin Krol

TIE-FIGHTER

Faites un pilote, quittez puis éditez votre sauvegarde. SECTEUR RELATIF 000:

- Pour le grade, allez à l'offset 03, puis faites:

01 Flight officer

Flight captain 02

03 Flight general

Flight commander 04

- Pour avoir toutes les médailles du training : allez à l'offset 91, puis faites FF FF FF FF FF

- Retournez à l'offset II, puis remplacez le par FF pour avoir le tatouage au bras.

- Pour avoir un score de 67226, allez à l'offset 05, puis remplacezle par 9A 06 01.

SECTEUR RELATIF 01

PC

- Pour les petites médailles, tapez FF de l'octet 402 à l'octet 451 Pierre Desert

RAPTOR

Au début de la partie, appuyez sur la touche «DELETE», et voilà, vous venez d'acquérir cinq DEATHRAY. Lorsque vous vous apercevrez que votre energie baisse, pas de problème, appuyez encore une fois sur «DELETE».

Gilles Ledmay

PC

NUTZ MR

PC

Voici quelques trucs pour Mr Nutz:

- Dans les premiers niveaux, il faut ramasser le plus possible de bijoux pour avoir des étoiles qui sont bien utiles.

- Sur la carte, pour ne pas avoir de fausses informations, il ne faut pas parler aux poulets.

- Dans le superbe niveau «Inca», il faut parler au premier poisson et sélectionner «buble buble» puis accepter son offre. Résultat : vous pouvez aller autant de fois que vous le voulez dans la «Warp Zone».

- Enfin, si vous êtes bloqué à un endroit, appuyez sur «Escape» (vous ne perdrez pas de vies et pourrez aller vous faire pendre

Emmanuel Faure

AMIGA

SIMFARM

Lorsque vous faites de l'élevage et que vous oubliez de remettre de la nourriture à votre bétail, il casse les barrières et saccage vos champs. Pour ne pas avoir ce problème, il vous suffit de mettre des portes tout le long des barrières et des bâtiments ou de la végétation au coin de vos enclos.

Michael Denison

ENVOYEZ-NOUS VOS MEILLEURS TRUCS ET ASTUCES, VOUS GAGNEREZ 300 F PAR SOLUCE PUBLIÉE, ET 50 F PAR ASTUCES (CODE DE NIVEAU

DRAGON'S LAIR 2

- Tapez «DIRK» pendant l'écran du titre et appuyez sur la touche «feu». Le jeu jouera tout seul...
- Pour faire la même chose avec DRAGON'S LAIR
- 3, tapez «TIME» et faites la même manœuvre.

Le Niakoué



ALIEN 3

Dans le menu des options, sélectionnez le niveau «HARD» et six crédits. Pendant le jeu, appuyez simultanéement sur «SPACE» et «N» pour accéder au niveau supėrieur.

Vincent Cédric

AMIGA

RAVENLOFT

PC

Le gros problème du sort d'invisibilité est qu'il s'annule quand vous commencez le corps à corps. La bonne méthode est d'utiliser des armes de ranger comme la «Axe of Hurling» pour éviter le problème.

Vincent Bleher

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL

PC

Décompacter le fichier COMANCHE.EXE (compressé avec LZ.EXE). Utiliser pour cela LZEXE, TRON, UNP et autres... Editer le fichier COMANCHE.EXE avec PCTOOLS ou DISKEDIT de Norton. Chercher le mot HEAT.

Remplacer le caractère situé avant «H» par la lettre «C» («C» doit être en lettre capitale) pour obtenir «CHEAT». Sauver le fichier et relancer la bécane. Normalement, apparaît un nouveau choix dans le menu : «CHEAT» (permet de trafiquer les armes et les dommages).

Le Niakoué

SYNDICATE, AMERICAN REVOLT

1) Pour réussir vos débuts de missions dans American Revolt :

- Vous devez vous éclipser le plus rapidement possible de votre point

- Vous devez sauvegarder après chaque mission puis entrer dans la mission sulvante avec des armes assez puissantes pour ajuster vos choix des armes suivant celles ennemies, puis abandonner la mission.

2) Pour réussir à échapper à une attaque massive ennemie:

- Vous ne devez pas hésiter, si le besoin s'en fait PC sentir, à utiliser des boucliers pour écarter un de vos agents du groupe et à lancer une attaque aérienne sur vos positions. Votre agent attirera le feu ennemi et les autres pourront se dégager sans ennui. Si possible, sortir l'agent «appât» 2 secondes avant l'attaque. Les agents continueront de tirer sur lui sans s'échapper et seront donc détruits. 3) Pour réussir à récupérer des agents ennemis :

- Vous devez utiliser le «Dissimulator» pour approcher les gardes et les «persuader». Foncez vers les agents ennemis, «Persuadetron» en main. Après en avoir récupéré une dizaine, utilisez leur pulssance de feu pour mener à bien votre mission.

Arnaud Leblay

FIELDS OF GLORY



Pour battre facilement les unités ennemies, placez à leur proximité deux unités de cavalerie (avec l'ordre «garder position») et une unité d'artillerie qui leur tire dessus. Ainsi, vous ne perdrez pas d'hommes, et en cas de contre-attaque des unités visées, la cavalerie est là pour protéger la fuite de l'artillerie. Cette astuce est plus ou moins efficace selon le niveau de difficulté et la bataille choisie.

Cristophe Letendre

WING COMMANDER ACADEMY

Lancez le jeu avec WCA ESRT -k [ENTER] pour obtenir le même cheat (celui avec [Alt] + [Del]) comme pour les autres Wing Commanders.

Christophe et Frédéric Demoulin



NIGHT TRAP

Changement de code : 5.40 (entrée), 8.58 (salon), 13.35 (entrée), 14.10 (salon). Quelques moments importants:

12.30 (salle de bain) 17.08 (chambre)

3D0

19.00 (hall 1) : passage délicat. En effet, la jauge va monter une première fois au rouge, puis redescendre et Immédiatement remonter. C'est lors de cette deuxième montée qu'il faut déclencher le piège.

19.55 (entrée)

21.00 (salon) : début de la scène finale où vous piégez toute la famille. Le premier piège à déclencher est délicat, car il y a aussi 2 montées dans le rouge successives, et il faut à nouveau attendre la deuxième. Le père, la mère et la fille sont

ensuite plus faciles à pièger, il suffit de sulvre l'action. Pour finir, attention de ne pas piéger des «gentils», comme lorsque Eddie se déguise en vampire ou que les membres du commando pénètrent dans la maison.

Alix Bergeret

BUMP'N BURN

Sélectionner «EXIT», et quand le drapeau enflammé apparaît, tapez ZXR75OR, l'écran devralt flasher pour vous Indiquer l'activation du cheat-mode. Tapez HOU-SEY pour un peu de musique.

H. Benfadhel



K, PATCHES, MOTS DE PASSE, TOUCHES SECRÈTES, ETC.). ENVOYEZ LE TOUT À JOYSTICK, "JEUX CRACK", 10, RUE THIERRY LE LURON 92592 LEVALLOIS-PERRET CEDEX.

SPEAR OF DESTINY

Lancer le jeu avec : SPEAR -DEBUGMODE

Dans le jeu, faire : [Alt] + [Shift] + [Backspace] et

utiliser [Tab] +

[G]: invulnérable

[W]: warp zone

[S]: ralentir [B]: choix couleur bordure

T: voir les sprites [C]: voir les statistiques

[M]: usage de la mémoire [H]: se blesser - On peut aussi faire : [L] + [i] + [M] à la place de l'autre pour tout avoir, mais on perd les points.

[l]: items

[E]: fin du niveau

[F]: coordonnées

[Q]: revenir sous DOS

- On peut aussi lancer le jeu avec : SPEAR TEDLEVEL pour choisir son niveau.

Le Niakoué

PC

ISHAR 3

À l'offset C8E (en décimal 3214), modifiez le 07 D0 en FF FF. Rien de plus, sauvegardez les modifications et lancez le jeu et votre sauvegarde. Oh, que c'est beau, la fin du jeu (très très courte).

Raphael Maree

LA HORDE

Voici quelques astuces pour ce jeu:

- Au début, plantez des arbres, enlevez-les quand ils ont

poussé pour gagner 5 pièces.

- Ensuite, achetez l'option «chevalier» dès que possible. Placez des chevaliers en ligne, puls encadrez-les de deux vaches. N'oubliez pas de bouger ces «lignes» à chaque saison, car les vaches changent l'herbe en roche, et une vache placée sur de la roche ne rapporte pas d'argent.

- Au niveau de la forêt, ne plantez surtout pas d'arbres, car les «récolter» signifie perdre la vie.

- Au niveau désertique, débrouillez-vous pour encadrer votre village d'une tranchée d'eau, car les licornes ne savent pas

- Au pôle nord, mettez des vaches sur la neige pour qu'elle

fonde.

AM ST PC

- Voici la liste des options utlles à acheter : chevaller (utile pour garder les vaches) bague de téléportation (pour changer de place instantané-

bottes de sept lieues (accélère le joueur) flûte (permet d'attirer tous les monstres) masse d'arme (pour tuer les monstres en étant invulnérable). **Cristophe Letendre**

REMIER M

	AM	ST	PC	
TH GEST CHINE INVENTE AST WAS FILLE AND ALBER GENERA AND ALBER GENERAL AND ALBER GENERAL AND ALBER GENERAL			299	- 1
INCOPACIFIC AR WAR			82.9	
A TRADY	925		929	
A320 A380S (EUROPA)	229	8.29	223	
AZIA ZEREA CELA	223	229	229	
ADAD - ACTION TRELOGY			179	
ADAD - DRAGORIANUE TRECOTY .			139	
ADAD - PORCOTTEN REALING TREACH			139	- 1
ADAD - TRIPLE TRILOGYCTRON			299	- 4
ATOM CTARDIAN OF THE TART CORON			328	_
LINITCHS I,1	329		829	π
TIRLOSCE COMMENDES	329		223	TE
ALIEN 29 SED 1 (AUSSE A 1900)	209			107
MEN WITH I TOWN AND AND THE COST CONTROL	129		223	
ALL TERRADI RACER A500/A1800/CD12	199			
ADAMAN ENGRYS(CDM AUSSI)	39			
AICADE POCE	29		123	
AMERIA THE ELDER SCHOOLS			979 229	
AUMOURGEDOON I	139			-11
STATES FORTES SLEET SERVICES & CORON			70.0	
BANTETE ATOMOTORS BATTLEISLE 1 117/CDROW	129			
SATTLE INLE 2			313	
PYLLE ROCK			223	
MATTLEBOME - METAL - TECH			26.5	
NATTLE BUCS NATTLEBROME - NETAL - TECH RENLATE A STEEL SKY	129		144	
ELOODNET 35 /CURUM.			623	-
BOUT ELOWS GALACTIC (A1800 AUSS)	129			102
REMARK A STATE ANT	122		-	RE
PUBLICE	229	9-10	201	
CARRON FORDER	100	203	503	- 1
CAUNON FOODER	127		920	
CONCREDED I	143		923	
CAS-223 - SELDE II CONQUES: CO FOR			299	
CENTRAL DISTRIBUTION CONTRA	125	110	163	
CRARGONITE RADIOGRAM	12.3	1.83	279	
CANONICODER 1 CASTLE - REGE I CONQUEST CO ION CENTALI DITELLIGENCE CORON CENTALI DITELLIGENCE CORON CHAPPONNIEP MANAGER HI CHAPPEN MANAGER HI CHA	194	179	114	
CHAOT LEGISL	100	149	413	
CHACK ENGINE CHACK TO WINDOWS ACCORD	919	910	200	
CHARLES THE STATE OF STREET	313	613	139	
CONTRACTOR & RALLEGALD LICOUS COROSE	198		127	YT
COLUMN CLASS CON L	123		239 919	4.6
CHAPTENS MALEST DC OF EARS LAIA DE CAMPO ETATE DE C			944	
COMMANCES NALEGO OVEREES			110	
CONTROL ACCURATE ACCURACY	190	190	199	
CHARLE LOS VICTOR 11 (CORON	129	1.59	167	
DIRECT CONTROL	979		968	
D DAY OWEN CHI	243		269	
S OFF I WAS ALL OF CALLES IN SECURITION.	259		249	п
STATE SHEET STATE OF THE STATE	223		272	**
DAMESTER STREET	776		279	
PRESENTATION TO THE PROPERTY OF THE PROPERTY O	44.3		204	
CHIMEN FOR A CORPSE 11 (CORON CTEDER ACC D DAT OFFICIND D DAT OFFICIND D DAT OFFICIND DAT OF HE TESTAGE ACC DAMY PATEL DATE OF HE TESTAGE ACC DESCENT			207	
DESERTATION 15'/CDBOM	876		229	
PERSONAL AND AS PERSON	212		643	

VISA

	AM	ST	PC	
DETROT A1800 AUSEI DOGFFORT CERON AUSEI	229		251	
DOCFICHTCDBOM AUSE:	123		129	
DOOM				
DOOM. BOOM DATE DEXT I OU I OU I CO I BOOM CLITICATE CD-800 NYEARS CD ECM BOOM CLITICES CD-800 NYEARS CD ECM DOOM CLITICES CD-800 NYEARS CD ECM			89	
DOCH TELTSLATE CD-500 NIVEAUSCD BCM				
DOOM CTANTES			89	
DOOM UTILITIES CO+ EST RIVEAUX CO BOM.			179	
DOOM WOLFDOOM, ALIENS & DALLESS			29	
DUNE 9	129		133	VE
EATE I FRONTED (CDAI ACSSS)	199	139	348	
EMPTE SOCCES 1994	139		199	
EXCELLET GAVES	342		213	
VI 100 CD21	139		1100	
ETE OF THE REMOLDER I OUT	139		123	
LETCOA COLD CD BON			278	
THE LEGIT OF THE PARTY OF THE P			313	
1:15 STEELS EAGUE 1 15 /CORUM	100		123	
THE STANDARD OF THE STANDARD STANDARDS	996		90.5	
FIRE SOLUTION I WORK TOOL FOR	100		698	
LITATESTICA	189		159	
DONK TIMES OF THE STREET OF TH	929	229	200	
P YOUT OM A CREAT RAMEN BUTTONEY	299	209	-	
To write that I control the second of the second	125	-	199	
PACUT CHA STOTTON PERCETAN TONS	129	129	100	
FLOOR SEN WITESTED PRINCIPAL TOTAL FLOOR SEMILATOR FLOOR SEMILATOR FLOOR SEMILATOR FLOOR SEN CRAND CANTON (MALLAD) FLOOR SEN SELVEN TOTAL FLOOR SECURITY SELVEN SELVEN GOLL GOLL GOLL GOLL GOLL GOLL GOLL GOL			299	
FLICHT SIN & CRAND CARTON (MATLASTIC			199	
FLYDYT EM I HAWAT			129	
PLODE EM SPARS OU NEW YORK			159	
PLOSE EM BEAR PRANCISCO DE WARRENGTON			138	
FLOCKT STATE OF TAKET (MALLASO)			129	
FORMER I CRAID FREE 3 5"/CORON	129	229	129	
FRONTINES 157CORON	229		223	
COIL	159	139	123	
CRAHIUN GOOCH CRICKET	199	139	329	
CHARAM COOCH SECOND DRINGS	129	129		
CREWS RYAT BY LINE T 12. CONCH			363	
GTHSHIP 19063.5"/CD1OM	129	129	123	
CONSTRUCTION CONS	309			
	123		123	
ELEPOON D			239	_
PENDALLI157/CDRON	229		22.9	M
EARYON B 15"(CROM ASSE) PETICINE 1116 1116 (CROM ASSE) PETICINE 1116 1116 (CROM ASSE)	223		36.8	
SELORI FAE (1414-1418) (CERCH VISE)	123		343	
SCHEM LA-SO (RESENTLY)	100		263	
DEST ATTACKS ADVESTIGE	123		915	
NET CALLACTED			243	
DEST CAL PROPERTY			[2]	
THE PERSON NAMED IN COLUMN 1	000	۰	523	
TRIPLES CHECK	229	۰	133	
LINE AND ADDRESS OF THE PARTY O	126		199	
NAME OF TAXABLE PARTY OF TAXABLE PARTY.	106		143	
ESTOPIE DE (1114-1019, CEREM AUSS) DES HANSTS HEVERTURE DES HANSTS HEVERTURE DEST CAR HENDE DEST	175		975	
JUSTICAL TOTAL SOURCES	1113		944	

DATE D'EXPIRATION / /

EXTOTE ALBO CROWARS IN COURS I	129	129	
LINGS QUEST 1 OU 9 OU 3. LISS LINGS QUEST 9 LISS SOCRE COSICIO LINGS SOUR OF WALLEY COSICION LINGS SOUR OF SOUR OF SOUR OR SOU	219	129	
ENGI QUEST 9 SUSS BOTTE CORON LEGISTRES OFFICE OFFICE CORON LEGISTRES CREDITATORS LEGISTRES CREDITATORS LEGISTRES CREDITATORS LEGISTRES CORON 1279	219	129	
LEGENDS OF VALOUR. LENGINGS ONE OFFICE NOT MORE. 12900000 127 1 CORON	249		- 1
LEMMENCS ONE OF NO NOT MORE			77
230GROS LET 1 CDRON -	643	219	- 1
		199	
LEMMINUS I (1995 TRUSCS)	139	199	
LDEES IN PRO SYCA.		229	
LINES SANTE SPENCE SYCA)		159	
LINESCASTLE PINES (SVCA)		129	
LEGES SPEEMFOCK (SVGA)		159	
LINES MAUNA KEA (SVCA)		133	- 2
LINES PERCE REACH (TVCA)		159	
LICHENG A1200 188			- 17
LOXDE OF MUNICRY 3 5"/CORON -		229	
LORDS OF POWER		209	
MAK UTO PREM SEASOE COSS ET CORCH AUSE \$19		919	
DETECT OF NEWBOOT 3 5 CORDON		219	
MORTAL ROMBAT		199	
H FALDON C'SHIP COLF		323	
NOGEL MANSFEL		199	
NORD ET SVD. 225		393	π
ON THE MALL - WORLD CUP EDUTION 139		229	- 1
ON THE BALL-WORLD CUP EDITION A1200 229		229	
ON THE MALE - LEAGUE EDITION		329	- 71
CUTPOST15" CORON ·		273	- 01
PGA TOUR GOLF		139	
PINSALL DREAMS		223	
PERSALL FANTASTES A1200 829		369	W
PORALL FANTASESCDS 19			IEF
PERPARE ORGANIS AND PARTAMES			HT
FORMAL DREAMS DELITIECORON -		22.9	
PURALL DREAMS & DATADISE		129	
PORMEZ MAGIC 19		89	
PLANTE FOOTBALL ALBERGED SEPT STATE OF THE		215	
POLICE QUEST 1 OU 1 OU 1	1.29	129	
PORTIOUS 2 129		129	
POWERDRIVE 139		129	
POWERMONGER + WIN 1 119	149		
PRESERVANCES 1 79		79	
PRIVATEER		233	
PRIVATEER WINES COMMANDER CONOM .		119	
QUALANTINE CORON .		209	
REACH FOR THE SIZES	129	129	
RENEL ASSAULT		199	
ESECUTIVE ROSOTSCURON .		329	
RISE OF THE ROBOTS ASSO 8:200. CD32 279			
RESE OF THE ROBOTS VGA OU SVGA		299	
MISE OF THE TRIADS		271	
EXCIT LEACEE COACH [39	199	139	-
PTDER CRFA1000 [19]		918	RF
TYDES CUPCOST 225		-:	KE
REACTION THE BEEST SEPEC ASSAURT (AUMS POUTS) CORON REST OF THE PORTO'S CORON REST OF THE PORTO'S ASSAULTED CORON REST OF THE PORTO'S ASSAULTED BY IT REST OF THE PORTO'S WAS ASSAULTED BY IT REST OF THE PORTO'S CARRON BY IT REST OF THE PORTON BY IT REST OF THE PORTO		729	
	_		

AM	21	PC	
129	129	119	
249	144	940	
129		129	
22.0	196	124	NT.
2.29	1.30	223	907
163			17
199	139	130	~
223		299	
149			
129		129	
199	-	229	
		129	
949		249	
129	119	199	
329		278	
949		239	HE
229		113	
269			
223			-
39		173	10
44		213	
13	11	108	
		533	
410		6.53	
310		776	
100	194	188	
123	123	279	
		124	
		149	
		249	
223			
		279	
199	239		
139			
139		979	
123		129	
		929	
949		299	
		229	
		279	
221		279	
		279	
129		399	
		99	
		209	
123		259	
199		-	
343		473	
		129	
		129	
		[29 and	
		239	
	133 149 129 129 129 129 129 149 149 149 149 149 149 149 149 149 14	129 129	99 173 99 173 99 175 170 170 170 170 170

		AM	ST	PC	
GUTSKA & PAGAN				213	5.7
ELTHATE SOUT KOWS	(23)	199			
DEVERSE	DOUGHT AND IN	829		828	
SULLE STATE OF THE	100 SE23			13	
WENGLEY SUCH LEACHTAND	805.1A 664	179		199	
WED KEE YOUGH	COROM			919	
		129		149	
MEDIC COMMISSION F				223	
WING CONNAIGER & DELTE	_CDECM			329	
WING CONNAMES ACADEMY				179	
WINCH OF GLORY	CDIDM			329	
WILLIAM S & T COMPLATION				329	
WINCE OF GLOST WILLIAMS & AT CONPLATION WOLLD CLASS ROOM (S KAT)				126	
WORLD CLASS RUGBY (5 NAT)		199	129	129	
WORLD CTP KIA 1994		129		229	
WORLD CUP ELL IN		199		207	
WORLD ON TENN W II IN HOUR TO GUEST I I WING I WING MISSION	CEROIG			399	
X-WORG			-	293	
T.WING I.WING MISSION				143	
I-WRIG DOPERAL PURSUIT			-	149	
TOOL .		39	129		30
2002	C333	195			10
EDCL 2		129	-		-
POV4 8					
		_		_	
TOX	TICK				
TOX	TICK			POUR	P
JOY:	TICK		1	POUR	Pi ,31
JOY:	TICK		1	POUR	Pt 31
GRAVES ANALOG FEO	GUEL	CA		 .	.11
GRAVE ANALOG FRO SUNCOM FERSON SUNCOM COMMAND CONTROL SUNCOM GAMEPORT 1000 DUA	GAME P	AD		· · · · · · · ·	.11
GRAVE ANALOG FRO SUNCOM FELODI SUNCOM COMMAND CONTROL SUNCOM GAMEPORT 1000 DUA GRAVE GRAVE GRAVE GRAVE	CONT.	AD			.10
GLAVE ANALOG FRO SUNCOM FELOD SUNCOM COMMAND CONTROL GRAVE GAMEPAD TOO DUA GRAVE GAMEPAD	GAME F.	AD			.11
GRAVE ANALOG FRO SUNCOM FIZION SUNCOM COMMAND CONTROL SUNCOM GAMEPORT 2000 DUA GRAVE GAMEPAD	GAME F.	AD			.11
GRAVE ANALOG FRO SUNCOM FIZION SUNCOM COMMAND CONTROL SUNCOM GAMEPORT 2000 DUA GRAVE GAMEPAD	GAME F.	AD			.11
GRAVE AVALOG FRO SUNCON FILLOS SUNCON FILLOS SUNCON COMBANES CONTRO SUNCON COMBANES CONTRO GRAVE GAMERAD CH FILTESTICK CH FILTESTICK FROM FREEWNESS, AVALOG STEERIN GRAVE AVALOG STEERIN GRAVE AVALOG STEERIN	GASE P.	AD	POI	IR Ab	.11 .10 .31 .41 .41 .41
GRAVE AVALOG FRO SUNCON FILLOS SUNCON FILLOS SUNCON COMBANES CONTRO SUNCON COMBANES CONTRO GRAVE GAMERAD CH FILTESTICK CH FILTESTICK FROM FREEWNESS, AVALOG STEERIN GRAVE AVALOG STEERIN GRAVE AVALOG STEERIN	GASE P.	AD	POI	IR Ab	.11 .10 .31 .41 .41 .41
GRAVE AVALOG PRO SENCOM PILOD SENCOM PILOD SENCOM GLARPORT LOO DIA GRAVE GARREAD CH INTESTICK GRAVE GARREAD GRAVEL AVALOG TIZEN GRAVE AVALOG TIZEN GRAVE AVALOG STIZEN GRAVE AVALOG STIZEN GRAVE AVALOG STIZEN GRAVE AVALOG STIZEN	GASE P. LPORT C	AD	POU	IR Ab	11 11 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 2
GRAYS AUALOG FIO SUNCOM FILLOO SUNCOM FILLOO SUNCOMAND CONTROL COMPAND CONTROL COMPAND CONTROL COMPAND CONTROL COMPAND CONTROL COMPAND CONTROL COMPAND	GASE F. LPOIT C	AD	POI	IR AN	110 31 31 4/1 1/1
GLAYB AULOG FID SINCOM FILLON SINCOM FILLON SINCOM GLAMPORT I SOO DIA GLAYB GAMENOT TOPISTA SVIII GUICAGO I TOPISTA SVIIII GUICAGO I TOPISTA SVIIII GUICAGO I TOPISTA SVIIII	GASE P. LPONT C	AD	POI	IR AN	110 210 210 210 210 210 210 210 210 210
CHATE ANALOG FID SINCON COMMAND CONTROL SINCON COMMAND CONTROL SINCON COMMAND CONTROL SINCON CAMPONT 1000 FU GRAYE CAMPONT CHATESTIC CHA	GASE P. LPONT C	AD	POU	IR AN	11 21 21 4/1
CHATE ANALOG FID SINCON COMMAND CONTROL SINCON COMMAND CONTROL SINCON COMMAND CONTROL SINCON CAMPONT 1000 FU GRAYE CAMPONT CHATESTIC CHA	GASE P. LPONT C	AD	POU	IR AN	11 21 21 4/1
CHATE ANALOG FID SINCON COMMAND CONTROL SINCON COMMAND CONTROL SINCON COMMAND CONTROL SINCON CAMPONT 1000 FU GRAYE CAMPONT CHATESTIC CHA	GASE P. LPONT C	AD	POU	IR AN	11 21 21 4/1
GRAYB AULIGO FRO SENCOM FELOSI SENCOM COMMAND CONTROL SENCOM COMMAND CONTROL SENCOM COMMAND CONTROL SENCOM COMMAND COM	GASE P.	AD	POU	IR AN	
GRAYS ANALOG FRO STRUCON FLLOW STRUCON FLLOW STRUCON COMMAND CONTROL STRUCON CAMBRICAN FLLOW STRUCON CAMBRICAN FLLOW STRUCON CAMBRICAN FLLOW STRUCON CONTROL STRUCON CONTROL STRUCON STRUCTURE STR	GAME P.	3.5	POI	IR AN	4/1
GLAYB AVALOG FID SINCOM FILOS SINCOM FILOS SINCOM GAMBOOT LOO DA GALVAS GAMBOOT LOO GALVAS GAMBOOT ROO GALVAS GAMBOOT ROO GALVAS GAMBOOT ROO GALVAS GAMBOOT ROO GANBOOT CONTANT SVIII QUICAGO TERRO SVIII WICO V STAC SINCOM SILO SINCOM GARBOOT CONTANT SVIII GUICAGO TERRO SVIII WICO V STAC SINCOM SILO SINCOM TRECHIELD DICTAL STEEDAN TO DICTOR TO THE CONTANT STEEDAN TO THE CONTAN	GAME P.	J.S	POU	IR AN	.15 .10 .21 .23 .23 .21 .24 .12 .13 .12 .13 .13
GRAYS ANALOG FRO SINCON TALOR SINCON TALOR SINCON COMMAND CONTROL SINCON COMMAND CONTROL SINCON COMMAND CONTROL SINCON COMMAND CONTROL SINCON CAMBRID SINCON CAMBRID CONTROL SINCON SINC	GASE F. LPOIT C	3.5°	POU	AROL BOITE	.15 .10 .21 .23 .23 .27 .27 .12 .12 .12 .13 .13 .13 .13 .13 .13
GLAYB AVALOG FID SINCOM FILOS SINCOM FILOS SINCOM GAMBOOT LOO DA GALVAS GAMBOOT LOO GALVAS GAMBOOT ROO GALVAS GAMBOOT ROO GALVAS GAMBOOT ROO GALVAS GAMBOOT ROO GANBOOT CONTANT SVIII QUICAGO TERRO SVIII WICO V STAC SINCOM SILO SINCOM GARBOOT CONTANT SVIII GUICAGO TERRO SVIII WICO V STAC SINCOM SILO SINCOM TRECHIELD DICTAL STEEDAN TO DICTOR TO THE CONTANT STEEDAN TO THE CONTAN	GASE F. LPOIT C	3.5°	POU	AROL BOITE	110 211 211 211 211 211 211 211 211 211
CHATE ANALOG FID STONED ATLANDS STONED ATLANDS STONED ANALOG CONTROL GRAYS BADANAS DE STONE GRAYS BADANAS CONTROL TORANAS	GASE P. LEONI C. WHEEL WHEEL WHEEL WHEEL WHEEL WHEEL WHEEL	3.5°	POU	AROL BOITE	.15 .10 .21 .23 .23 .27 .27 .12 .12 .12 .13 .13 .13 .13 .13 .13
GRAYS AVALOG FRO SINCON TALOR SINCON TALOR SINCON COMMAND CONTROL SINCON SIN	GASE P. LEONT C. WHEEL	ARD	POU	AROUBOITE BAUT-1	110 211 211 211 211 211 211 211 211 211
GRAYS AVALOG FRO SINCON TALOR SINCON TALOR SINCON COMMAND CONTROL SINCON SIN	GASE F. LPONT C. WHEEL	J.S. S. S. LED IV	POU	AROL BOITE	110 211 211 211 211 211 211 211 211 211

PRIX-FFrs

PC

NOM PRENOM PRENOM	FRAIS DE PORT, CONDITIONNE			T E	ET'	TV	ΑI	NC	LU:	S!			
ADDRESSE	POUR COMMANDES TELEPHONIQUES APPELEZ 19.44.268.271.172	1111	RES	Т	П	Т	П	\top		П	П		\Box
C POSTAL VILLE	LUND-VEND 10H00 A 20H00, SAMEDI ET DIMANCHE 11 H00 A 17H00		#	1	Ħ	1	\parallel	丰	T		\Box		田
TEL DISQUETTES PC AM ST CDROM CD32	POUR COMMANDES PAR FAX 19.44.268.271,173 ENVOYEZ A:	H	+	+	H	+		\pm		\coprod		H	
MINERO	PREMIER MAIL ORDER DEPT. J011, 9-10 THE CAPRICORN CENTRE, CRANES		EN	IVO	I PAF	R SW	/IFT 4	OFFE	S CI	JOAL	je jer	J T	TOTAL
CARTE DE MASTERCARD INTERNATIONALE	'ARM ROAD, BASILDON, ESSEX SS14 3JJ, ANGLETERRE	CI-	JOIN	T CH	EOU	E BAI	NCAL	RENO	١.				

FARM ROAD, BASILDON, ESSEX SS14 3JJ, ANGLETERRE CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO.

BON DE COMMANDE

A L'ORDRE DE: "PREMIER MAIL ORDER"

FIGURES MICHO

N'oubliez pas que pour que nous puissions répondre à vos questions, il faut d'abord que vous nous les posiez! Écrivez-nous en exposant clairement vos problèmes et en nous donnant le maximum de détails pertinents (configuration matérielle, logicielle, etc.) à : Joystick, RÉPONSES MICRO, 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret cedex.

Bonjour à tous!

Je vous écris pour vous demander quelle configuration acheter sans me tromper. Je désire changer de PC. Je possède à l'heure actuelle un 486 DX 33
(qui a deux ans), 4 Mo de RAM, D.D.
210 Mo. Me conseillez-vous de changer
de carte-mère? D'acheter un DX4 100
Hhz?, un Pentium? un Power PC?
Puis-je vendre mon 486 DX 33 sans
problèmes? À quel prix? Je fais à
90 % des jeux et désire investir
10/12 000 F. D'avance, merci.
Alain Fravallo

Le 486 DX 33 n'est pas obsolète. Si vous tenez à évoluer, les cartes à base de processeurs 486 DX100 présentent un bon rapport prix/puissance. Elles offrent un niveau de puissance comparable aux Pentium 60 ou 66 MHz pour un prix un peu insérieur (mais la différence de prix reste faible). Le Power PC est un futur challenger redoutable pour les processeurs Intel, sauf qu'actuellement, hormis dans les machines Apple, il est encore peu exploité. Si vos périphériques actuels donnent satisfaction (disque dur, carte vidéo, etc.), vous pouvez vous contenter de changer la carte-mère (indispensable pour utiliser un processeur type DX4 qui nécessite une tension d'alimentation de 3.3 V au lieu de 5 V). Oui, les 486 étant toujours d'actualité. Vu la baisse rapide des prix, difficile de se prononcer sur la valeur d'occasion. Basez-vous sur le prix d'une configuration équivalente neuve et vendez moins cher (70 % de ce prix, par exemple).

J'ai le DOS 6.2. Avec la commande «speed», il me dit que j'ai 106 MHz. Est-ce possible ? François Gaspard

Pour l'instant, sur un compatible PC, un microprocesseur travaillant à cette fréquence d'horloge est peu probable. Les processeurs les plus rapides utilisent une horloge à 100 MHz en interne (486 DX4). Certains programmes de tests de performances créent un indice de performance fictif tenant compte d'autres paramètres que ceux uniquement liés au processeur (cache mémoire externe, etc.). Ce qui donne des fréquences d'horloge parfois un peu fantaisistes.

Je vous écris pour deux petits problèmes que j'ai sur ma bécane (un PC 386). Tout d'abord avec le tableur Excel 4, j'ai une feuille de calcul que j'ouvrais sans problèmes il y a deux semaines et lorsque j'ai voulu l'ouvrir à nouveau, Excel m'a marqué «impossible de lire le fichier». J'ai essayé de le charger avec un éditeur de textes, ce qui n'a pas posé de problème, puis je l'ai enregistré sous un autre nom, mais Excel n'a rien voulu savoir. J'ai testé la disquette avec Norton Disk Doctor 2 qui n'a détecté aucune erreur. Please, comment puis-je la récupérer? Deuxième problème maintenant : il s'agit de ma souris. De temps en temps, lorsque je bouge la souris, le curseur s'affole et bouge dans tous les coins de l'écran et sélectionne tout sur son passage. Ceci aussi bien sous DOS que sous Windows. J'ai testé la bécane avec un anti-virus récent, mais sans que celui-ci en détecte aucun. J'ai pensé qu'il s'agissait peut-être d'un gestionnaire de quelque chose qui pourrait perturber la souris. Nicolas Schweitzer

Il semble que votre fichier Excel soit «corrompu», les virus n'étant pas forcement en cause. Bien que ce soit rare grâce aux dispositifs de correction intégrés (CRC, etc.), les erreurs d'écriture surviennent quand même. Un bit peut «sauter» dans un fichier pour diverses raisons (usure naturelle du disque dur, disquette un peu fatiguée, champ magnétique parasite, saute de courant). lmaginons que cette erreur se produise dans une partie sensible du fichier. Par exemple, dans la partie qui sert à la reconnaissance du type de fichier. Cela donne alors tout à fait ce genre de problème. Dans un tel cas, il n'y a pas grand chose à faire (à moins de disposer de la description technique du format des feuilles Exeel et de corriger manuellement avec un éditeur hexa le ou les octets coupables). Votre ennui de souris peut venir d'un faux contact dans le câble ou de l'électronique de la souris. Pour en avoir le cœur net, remplacez le temps d'un test votre souris par un autre rongeur sûr. Si le problème persiste, il s'agit effectivement d'un conflit. Voir alors si le port série et l'interruption employés ne sont pas également utilisés ailleurs (carte modem

MAURICE SUR SKYROCK. LA GICLÉE DU SOIR EN GRAND



SKYROCK A 22H

PLUS DE TUBES, MOINS DE PU

Lidonance de votre ville : 3615 ende Skyrock

ou son, par exemple). Pour vérifier ce point, MSD, l'utilitaire de diagnostic fourni avec Windows est précieux. Un problème lié au driver souris est aussi possible. Remplacez votre pilote actuel par une copie du driver original (disquette livrée avec la souris). J'ai acheté une carte son (Soundblaster 16) et un micro dans une grande surface, mais ils ne marchent pas! Comment dois-je faire? Quel type de micro faut-**Arnaud Leblay** Commencez par regarder les possibilités de configuration microphone de votre carte (cavaliers, etc.). Certaines cartes acceptent plusieurs types de micros (micro charbon, par exemple). Vérifiez aussi qu'il n'existe pas un réglage soft du gain (sensibilité) du microphone. Si cela ne fonctionne toujours pas, essayez de faire échanger ou rembourser votre micro. Il faut un micro type condensateur ou «electret» (condenser) en général monophonique avec prise minijack (vous trouverez facilement un microphone prévu pour la Soundblaster chez un spécialiste micro). Salut à tous ! Voilà, j'ai deux problèmes, un petit et un gros avec mon PC. (486DX33 HIGH SCREEN avec carte mère à **BIOS «Award modular BIOS** V4.20» avec carte graphique SVGA Tseng 4000, Sound Blaster 16 ASP et 8 Mo de RAM). Mon premier problème est que, lorsque je dois utiliser la touche Reset, la relance de

l'initialisation de mon PC com-

RÉPORSES MICRO

mence bien, mais le message suivant s'affiche à l'écran stoppant net l'opération : «floppy disk type is set incorrectly or drive error». Alors que, lors de la mise sous tension, ce message n'apparaît pas. C'est seulement que mon PC plante et que je dois faire Reset, seul recours à ma portée. Mon PC, à la suite de cela, ne reconnnaît plus mon lecteur A. Que doisje faire, face à ce problème ? Mon gros problème vient des jeux vidéo qui, sur mon PC, plantent pratiquement tous, mais seulement si j'utilise les sons digit. Pour ce qui est des musiques, cela ne pose aucun problème. Mais dès que je veux mettre les sons, cela provoque un plantage qui intervient plus ou moins vite selon l'action des jeux. Cela pourrait-il venir de mon BlOS, qui, paraît-il, n'est pas un AMI?

Quelques pistes pour essayer de cerner le premier problème. Avez-vous bien vérifié le menu de SETUP de la machine ? Le lecteur est-il correctement déclaré ? Vérifiez, si votre machine sauvegarde le SETUP CMOS avec une pile, que cette dernière n'est pas à plat, et, s'il s'agit d'un accumulateur, qu'il est opérationnel. Vérifiez aussi la bonne configuration des cavaliers sur la carte contrôleur disque, ou que les câbles en nappe de liaison sont correctement enfoncés. Il reste éventuellement la possibilité d'un problème lié à la carte contrôleur de disquettes. Pour confirmer ce fait, essayez de vous faire prêter un contrôleur disque en bon état de marche et remplacez votre carte avec. Est-ce que les problèmes persistent? Quant au deuxième ennui, cela ressemble fort à un problème avec la mémoire de l'ordinateur. Vérifiez que vous disposez d'assez de mémoire conventionnelle pour l'execution des logiciels concernés. Voyez encore une fois le SETUP et faites des essais pour ralentir le processeur quand il accède à la mémoire (rajoutez des Wait States). Essayez également de désactiver les caches mémoire, si votre machine en est pourvue (très probable). Les effets digits sont souvent chargés tout en haut de la mémoire, au-dessus du programme lui-même, ce qui fait que si la mémoire conventionnelle (la fameuse page de 640 Ko de base) disponible est trop juste, cela crée ce type de problèmes. Si vous chargez des drivers inutiles dans le config.sys ou l'autoexec.bat, désactivez-les (en les précédant d'un REM, par exemple) pour gagner de la mémoire. En principe, les problèmes liés au BIOS sont assez rares, il devrait normalement être hors cause.

J'ai l'intention d'acheter un PC. Les commerçants m'offrent des configurations semblables pour des prix identiques, ou presque. Je me pose la question suivante : quel microprocesseur choisir ? Un 486 DX 50 (mais pas DX2 50), un 486 DX2 66, un 486 DX4 100 (25/100 ou 33/99 MHz ?). Je prendrais cependant une carte évolutive vers le mythique Pentium. À ce propos, le Pentium est-il 100 % compatible avec les 486 ? L'utilisation de mon PC sera "travail" (hum!!) et "jeux". Les jeux nécessitant un affichage rapide, vaut-il mieux un DX 50 qu'un DX2 66 (33/66 MHz). De plus, vaut-il mieux choisir un Vesa Local Bus ou une carte PCI ?

Le microprocesseur le plus intéressant parmi ceux cités est le 486 DX4 100 33/99 MHz. En effet, en puissance brute, c'est le plus performant. Il dispose d'un cache mémoire interne de 16 Ko contre 8 pour les DX ou DX2 et fonctionne en externe à 33 MHz, ce

qui autorise des accès Bus plus rapides qu'avec un modèle tournant à 25 MHz en externe. La compatibilité (ascendante) entre 486 et Pentium est très bonne. La vitesse de l'affichage est aujourdhui déterminée principalement par les performances de la carte graphique. La vitesse d'horloge des Bus PC influe en effet, mais beaucoup moins (à carte graphique équivalente, l'architecture cadencée à 50 MHz sera plus performante). En termes de prix, le VESA est légèrement plus intéressant. En termes de possibilités, le PCI, un peu plus performant, remporte la palme.

J'ai acheté récemment un A1200, et le petit problème que j'ai avec, c'est que la touche «C» du pad (SGPROPAD) branchée sur le port 2 ne fonctionne pas avec certains jeux («Strect Fighter II, Mortal Kombat, Body Blows»), alors qu'elle fonctionne bien avec d'autres jeux («Desert Strike»).

Tous ces jeux tournent sans problèmes sur mon 500+.

Croyant qu'il s'agissait d'un mauvais contact au niveau de la prise et du circuit imprimé, j'ai démonté mon 1200, tout testé mais sans résultat. En espérant que vous puissiez trouver une solution à mon problème...

Yves Benoît

Hélas (ou heureusement, c'est selon) pour toi, ce n'est pas ton matériel qui est en cause, mais plutôt les logiciels eux-mêmes. En effet, certains logiciels pour Amiga comme Desert Strike, sont compatibles avec le joypad de la Megadrive, tandis que d'autres (Project X, Apydia ou Body Blows) ne sont prévus que pour fonctionner avec l'ANCIEN joypad Sega, soit celui de la Master System, la console 8 bits, qui ne comportait elle que deux boutons. Voilà pourquoi ton troisième bouton ne fonctionne pas, les programmeurs n'en ont prévu que deux !

Salut tout le monde!

En allumant mon PC, le message d'erreur «HDD controler fail» est apparu à l'écran. Done, impossible d'aller plus loin que le BIOS. Après cela, j'ai changé la carte contrôleur. Le message a disparu, mais impossible d'installer quoi que ce soit sur le disque dur. Nous avons done remplacé le disque. Pendant quelques jours, tout marchait à la perfection, mais après avoir installé la carte joystick, le message est réapparu. Quand il plante, je fais "reset" et ça marche. Alors que faire ? Merci. L. Skywalker

Verifiez l'état de la pile/batterie du SETUP CMOS qui conserve les informations sur la configuration système présente. Vérifiez également qu'il n'existe pas un conflit d'interruptions/d'adresses/de canal DMA par exemple avec la carte joystick. Si votre carte contrôleur est de type VLB, faites des essais sans le driver permettant son utilisation en VLB (32 bits). Vérifiez également les informations de votre SETUP et essayez de ralentir la vitesse de «boot» de votre ordinateur (validez le test mémoire, par exemple). En effet, certains disques durs sont plus lents à monter au régime de fonctionnement que le temps nécessaire au démarrage de l'ordinateur, ce dernier pouvant très bien alors ne pas reconnaître un disque non encore prêt et le reconnaissant au "reset", le disque ayant alors achevé sa procédure de démarrage.

et CARTOUCHES DE JEUX

100 % Jeux Vidéos et Informations

36.70.23.22

Et des lecteurs CD-Roms, des chèques-cadeaux de 100 à 500 F... et plein d'autres surprises!

Et plein de consoles AMIGA, SEGA sur le :

36.68.11.66



MEPROCOM 3668 et 3615 = 2F19/mn 3670 = 8F76 + 2F19/mn

49F90 le Single

- sur PC - prix exclusifs

119F90 le CD-Rom



Et pour consulter la liste de nos 48 singles et 16 CD Roms, tapez le 3615 code 7 SUR 7



Bon de commande

Pour commander, 3615 code 7 SUR 7 ou tél.:(1) 43.57.35.83



The Core	GUIDEZ LES SECON VOS DESIRS [
17 BIS RUE BEN Oui, je désire bènéf VIRTUAL VIVID au aux frais d'envoi qu □ A RECEPTION, P Bien entendu, l'ach	per et à retourner à :EDITIONS & FILMS CONCORDE NOIT FRACHON - 94500 CHAMPIGNY S/MARNE -Tet : 45 16 01 72 feier de votre Offre Exceptionnelle de Lancement, du CD-ROM 1 a prix exceptionnel de 49F sculement + 25F de participation te je régle par :	
NOM	PRENOM	
ADRESSE		
CODE POSTAL	VILLE	
2°6 RUE DES PYRE	EMENT DISPONIBLES AUX : 2 SUPERMARCHES DU SEXE ENEES - 75020 PARIS - Tel + 47 97 33 74 - Métro Gambetta ou Pyrenées AIHOMEY - 75011 PARIS - Tel + 40 24 13 04 - Métro : Faidherbe	

CHILL

Nos lecteurs (Jérôme de Lille, Olivier de Atton) nous font part des difficultés rencontrées, pour l'un, avec son revendeur d'ordinateurs sur Lille, et pour l'autre, avec une entreprise de vente par correspondance.

Jérôme nous explique qu'il a acheté, à un vendeur d'ordinateurs, un PC,

Visiblement, son ordinateur ne fonctionne pas correctement, puisque, quel que soit le jeu vidéo utilisé, la machine déclare forfait.

Jérôme a donc réclamé l'échange de son matériel contre un autre de marque différente, ce que son revendeur a refusé.

Il nous demande ce qu'il peut faire.

Jérôme doit prendre sa plume et adresser un courrier retraçant l'ensemble des défauts qu'il a constatés sur son ordinateur, ledit courrier devant blen évidemment être adressé en lettre recommandée avec accusé de réception à son revendeur.

Dans ce courrier, Jérôme doit mettre en demeure son revendeur de procéder à l'échange standard de son ordinateur Pentium, et ce, conformément à la garantie dont il bénéficie.

Jérôme ne peut pas, en revanche, réclamer le remplacement de son ordinateur par un matériel de marque différente.

Si d'aventure, le nouvel ordinateur ne fonctionnait toujours pas, Jérôme pourrait alors demander que la vente soit "résolue", ce qui en termes juridiques veut dire qu'il pourra réclamer à son vendeur le remboursement du prix de la vente contre la restitution du matériel défectueux.

Si le vendeur refuse tout échange ou ne répond pas à son courrier, Jérôme sera obligé de saisir le Tribunal d'Instance de Lille pour faire valoir ses droits.

Nous avons déjà parlé, dans le numéro précédent, de la procédure d'injonction de faire qui pourra être utilisée lci.

À cet égard, Julien, de Paris, nous demande si un mineur peut saisir le Tribunal tout seul : la réponse est négative ; tout mineur doit être représenté par ses parents pour agir en justice.

Julien nous demande également s'il lui faut aller devant le Tribunal de Strasbourg en cas de difficultés avec son revendeur Installé dans cette ville. La réponse est malheureusement oui, sauf si le logiciel défectueux a été livré à un autre endroit, auquel cas Julien pourra saisir le Tribunal d'Instancce correspondant au lieu où le matériel a été effectivement livré.

Si Julien a des craintes sur l'existence de

Un problème juridique?
On vous a arnaqué?
Écrivez-nous, on vous dira
quoi faire. L'adresse:
Joystick, "VOS DROITS",
IO, rue Thierry Le Luron,
2592 Levallois-Perret cedex.

la société qui lui a vendu son matériel, il peut consulter le greffe du Tribunal de Commerce de Strasbourg par minitel (Code 3614 INFO-GREFFE) pour obtenir des informations.

Olivier nous raconte qu'il lui a fallu attendre plusieurs semaines, et après commande de sa part, d'un CD-Rom pour PC auprès d'une société de vente par correspondance, pour s'entendre dire par le vendeur que l'article était indisponible et qu'il pouvait annuler sa commande s'il le souhaitait.

Voici donc un bel exemple de perte de temps, sinon d'argent.

À ce propos, Olivier ne nous dit pas dans ce courrier si la carte bleue avec laquelle il a réglé sa commande, a été débitée.

Il convient de vérifier ce point en tout premier lieu.

Si sa carte a été débitée. Olivier aura intérêt à réclamer par lettre recommandée avec accusé de réception son CD-Rom à son vendeur

Si sa carte ne lui a pas été débitée, il a tout intérêt à confirmer par lettre recommandée avec accusé de réception qu'il annule sa commande en raison du retard précité.

Enfin, le cas de Sébastien de Clermont-Ferrand mérite d'être traité à part, car il pose un problème de nature diffèrente qui justifie un développement de notre part.

Sébastien nous dit son exaspération devant les sociétés de vente par correspondance qui attirent leur clientèle à l'aide d'attrayantes brochures et de formules ambiguës, dans le but de leur faire obtenir un gain de grande valeur, et ce après tirage au sort.

Il s'agit malheureusement de procédés répandus, et qui, au fil des ans, ont été largement perfectionnées par certaines sociétés de vente par correspondance. Devant la multiplication de ces loteries en tous genres, destinées à appâter le client, le législateur est une nouvelle fois intervenu avec la loi du 23 juin 1989, et plus précisèment son article 5 devenu l'article L. 121-36 du code de la consommation.

L'objectif poursuivi par cet article est de protéger les consommateurs face aux "opérations publicitaires réalisées par écrit qui tendent à faire naître l'espérance d'un gain attribué à chaque participant, quelles ques soient les modalités de tirage au sort" (Réponse ministérielle J.O. Ass. Nat. Q. 21 mai 1990, p. 2382).

Le nouveau code de la consommation et son article L. 121-36 obligent désormais les entreprises de vente par correspondance à observer un certain nombre de dispositions très strictes pour réaliser leurs opérations promotionnelles.

En particulier, les participants ne doivent se voir imposer "aucune contrepartie financière, ni dépense sous quelque forme que ce soit" ou encore "les bulletins de participation doivent être distincts de tout bon de commande des biens ou des services", etc.

La méconnaissance par une entreprise de ces règles peut entraîner des poursuites et donner lieu à l'application d'une sanction sous forme d'une amende pouvant aller de 1 000 à 250 000 F, outre la publication de la décision de justice aux frais du condamné.

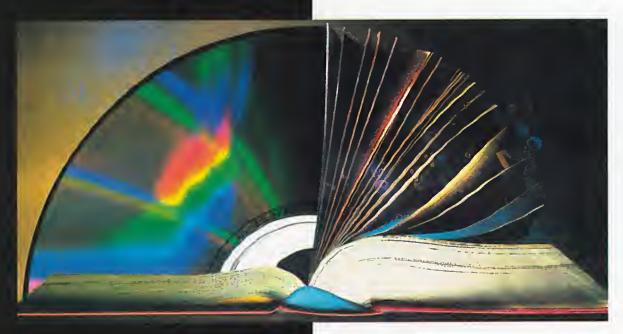
Par ailleurs, il ne faut pas oublier que les tribunaux n'hésitent pas à utiliser le délit de publicité trompeuse pour sanctionner certaines pratiques commerciales douteuses.

Toujours est-il qu'on ne saurait trop vous recommander de lire très attentivement les brochures et dépliants commerciaux qui vous sont adressés.

Une lecture entre les lignes (ce qui n'est pas normal, la loi obligeant la société expéditrice à donner une information claire et non équivoque) notamment du règlement du concours (qui figure en toutes petites lettres en minuscules au bas de la brochure), que nous a adressé Sébastien, permet ainsi d'apprendre que le gain que la maman de Sébastien s'est vu attribuer est, en réalité, un gain de pacotille (jeu vidéo bas de gamme) : la Gameboy figurant à l'intérieur de la brochure ne sera attribuée à un heureux gagnant qu'à l'issue d'une loterie à laquelle le client est invité à participer au moyen d'un bulletin qui figure (comme un fait exprès) à côté du bulletin de commande de l'entreprise...

Le Milia a définitivement fait entrer le multimedia dans l'ère du contenu. 99

Bob Stein. The Voyager Company



MARCHÉ International

DE

L'EDITION

ET DES

NOUVEAUX MEDIA

Palais des Festivals Cannes - France 13-16 Janvier 1995



Le MILIA est le premier marché international délibérément axé sur la création et le développement de titres multimédias. Exposer au MILIA c'est bénéficier des meilleures opportunités de ventes de droits tous media, de coproductions multimedia

et d'accords de distribution. Exposer au MILIA c'est vous positionner dès aujourd'hui sur ce nouveau marché. Au MILIA 5000 acteurs clés de l'édition traditionnelle, audiovisuelle, électronique, de la vidéo, des jeux et des télécommunications vous attendent dans un cadre de travail exceptionnel.

Ne manquez pas ce rendez-vous incontournable, signé Reed Midem Organisation.

Contactez Christophe Blum ou Anne Marie Parent, Reed Midem Organisation,

Tél.: 44 34 44 44, Fax: 44 34 44 00.

Un problème dans un jeu? Ecrivez-nous, on publiera votre réponse. Si vous connaissez la réponse des questions ci-dessous, écrivez-nous aussi, en indiquant le numéro de la question à laquelle vous répondez, et on publiera votre réponse. Le mieux, c'est de faire les deux en même temps! Joystick, "EN DÉTRESSE", 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret cedex.

QUESTIONS

Vollà plusieurs mois que Megarace hante mes nuits. Impossible de dépasser le circuit N° 6. Y a-til, dans cet univers, un être capable de m'aider? De m'apporter conseils, codes de niveaux, patches, touches secrètes ? En fait, il faudrait pouvoir augmenter le nombre de tours ou diminuer le nombre de voitures ennemles. Même PCTools reste muet. Ref.: N° 5401 Vincent Genest

Et voici quelques questions. Estce qu'il y a moyen d'ouvrir la grande grille sur le côté de la maison? Dans plusieurs préviews, j'ai vu qu'il y avait moyen de se balader dans une forêt avec une petite bicoque au centre. Est-ce que cette partie du jeu a été supprimée, ou quoi ? Ref.: N° 5403 Michel Nizelle

Zut et rezut... j'ai quelques légers problèmes dans ce super jeu de rôles. Je n'arrive pas à trouver Celia qui est recherchée par Derek le forestier. Je cherche également le sifflet d'Orotin et le «scarabée de vision» de Carlana. Où sont-ils, please? Pour finir,

comment puis-je faire pour arriver au comte des vampires dans la cité de Nightshadow ? J'ai essayé de déplacer les cadrans solaires. mais visiblement pas sur la bonne combinaison. Grand merci à qui

Ref.: N° 5404 Stephane Cyberkill

Please, help me! J'ai un big problème. Cela fait deux mois que je bloque sur la mission 19 (LOOK OUT Phase 10FI). Il y a une voiture et un hélico ennemi à bousiller. Jusque-là, ça va. Très joli, l'hélico sur le centre de l'écran de départ, mais il se trouve sur un bâtiment et reste inaccessible. Il y a plusieurs infrastructures à faire sauter (portes blindées), mais il n'y a ni tank, ni hélico, ni canon pour les détruire. Que faire ?

Je suis colnce à la mission 12 phase 6. À quoi servent les pastilles vertes qui sont au sol ? Et comment détruire cette @#!\$µ? d'usine !! Après | | succès retentissants, comment expliquer à mes hommes que leur chef ne maîtrise plus la situat ? Non! ne me laissez pas perdre la face devant eux! Envoyez vite vos réponses à Joystick. Merci.

Ref.: N° 5405 Pierre Quaglin, Bluenight

Ma lettre ressemble à un message de S.O.S. que l'on jette à la mer (si, si, comme au bon vleux temps). Les sorciers d'Ultima VIII ont freiné mon ardeur d'aventurier... (à moins que ce ne soit à cause des concepteurs du jeu, les vilains!). Effectivement, j'ai un mal fou (au point que j'en suis moi-même devenu un) à faire les sorts que ma ravissante prof me demande de faire, et je n'ai pas réussi à être... son... apprenti. S'il paraît que c'est au plxel près, j'ai

dû paumer mes pixels, car rien ne se passe et quand je dis rien, c'est rien, le bide total, l'horreur quoi. Alors, si une âme charitable pouvait m'aider, je lui exprimerais ma plus profonde gratitude, car j'ai plus de cheveux, plus d'ongles et une souris qui commence à déconner...

Ref.: Nº 5406 François, Schizophrène

Dans Ishar, je suis dans le donjon de Valathar, mais je ne trouve aucune issue pour continuer. Que faire ? Dans Ishar 2, j'ai trouvé quatre reliques sur 5. Où se trouve la dernière, SVP ? Dans le palais de l'île en dessous de la cité aux arbres, j'ai trouvé une fontaine. Que faire ? J'ai aussi trouvé un homme qui dit «DwilgelinDwilgong, raté, Dwilgelindingdong, j'ai réussi !». Que faire ? J'ai trouvé une porte avec une oreille pas loin. Comment l'ouvrir ? Si vous avez la réponse à une de ces questions, je vous en prle, répondez ! Ça fait un an que je cherche. Merci d'avance.

Ref.: 5407 Julien Merlin

le coince au niveau des Galliminus. Comment battre Tyrannosaure ? |'ai tout essayé. Ref.: 5408 Sébastlen Rossi

RÉPONSES

Ref.: N° 5208 Nelson Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur ou une cartouche (genre Action Replay), recherchez les octets 53 68 00 40 67 00 et remplacez-les par 4A 68 00 40 67 00. Frédéric Doire

Ref.: Nº 5302 Le Dragon Pour gagner le concours de crachat, il faut avoir les boissons bleues et jaunes, les mélanger et cela vous donne une boisson verte. Ensuite, il faut utiliser la paille (en forme de vrille). Il n'y a plus qu'à attendre que l'écharpe, attachée à la taille d'un spectateur, se lève pour cracher, et c'est joué! On vous remettra une plaque commémorative. Après avoir eu cette plague, allez chez l'antiquaire en insistant un peu pour la vendre 6 000 pièces de huit. Voici comment obte-

nir les

DOCTEUR RAYMOND ANCIEN HEOSCH HOSPITALER PITTESS ÉLECTRO:ENCÉPHAL

morceaux de carte: dans la maison de l'ex de Guybrush, voir dans le salon. Pour un autre morceau, aller à la bibliothèque sur l'île de Phatt et prendre le livre qui est à «DESASTRES». Regarder le livre et demander au capitaine Kate de vous emmener où le singe fou a coulé. Prenez la tête de singe et tirez sur la corde de l'ancre. Ensuite, redonnez la tête de singe au marchand d'antiquités,

et il vous donnera le morceau de carte qu'il a. Pour prendre le morceau de carte dans la cave du vieux, vous devez (sur l'île de Booty) prendre la rame dans la chambre d'Elaine au manoir. Mettez-la dans les deux trous du gros arbre et marchez dessus. Quand elle est cassée, donnezla au charpentier de Scabb et revenez au gros arbre, refaites la même opération et montez en haut, prenez le télescope (au fond) et allez sur le bateau de Dread. Prenez la nourriture pour perroquet et allez chez le marchand d'antiquités, achetez le panneau et mettez la nourriture de perroquet à sa place. Achetez le miroir, retournez chez le vieux. Utilisez le mirroir sur le cadre et le téléscope sur la statue du gorille dehors (ça fait une marque sur une brique). Poussez la brique en question et ensuite ramassez la carte que le squelette tient dans la main. Pour le dernier morceau de carte, achetez la vieille scie bien polie chez le marchand d'antiquités et utilisez-la sur la jambe de bois d'un mec qui dort à côté de la laverie sur Scabb, allez chez le charpentier et prenez le marteau et les clous. Allez chez Stann sur Booty, demandez-lui d'aller dans le cercuell. Utilisez le marteau sur le cercueil et prenez la clé de la crypte. Prenez n'importe quel livre dans la bibliothèque de Phatt et le livre qui est à «RECETTES VAUDOU». Allez chez le gouverneur Phatt et utilisez le livre que vous avez choisi au hasard sur le livre qui est sur son ventre. Regardez ce livre et regardez le dicton de Rapp Scallion. Allez dans le cimetière de Scabb, utilisez la clé de la crypte sur la crypte Stann. Regardez les cercueils et ouvrez celui qui a les dictons de Rapp Scallion. Prenez des cendres et allez chez Mojo la sorcière vaudou. Dans la pièce où se trouve le bateau-cercueil, prenez des cendres-2e-vie et retournez dans la crypte. Utilisez la poudre sur les cendres. Dites à Rapp que vous allez vérifier le gaz et il vous donnera une clé. Allez sur la plage et utilisez la clé sur la porte du restaurant. Utilisez la poignée de

gaz et retournez voir Rapp, diteslui que vous avez fermé le gaz et il vous donnera le dernier morceau de carte.

> Francis Sponcet, Sébastien Rossi, Polmpolmpolmpolm

Ref: N° 5304 Jeremy Pomart Voici les endroits où vous pouvez avoir les quatre cartes des îles:

- Allez dans la ville (Zach's Island). Trouvez le magasin d'animaux et achetez l'aigle. Retournez dans les marécages et allez vers le magicien. Donnez-lui 10 000 P.O. Allez dans l'inventaire et prenez l'aigle. Ensuite, cliquez l'aigle dans le ciel. La carte des montagnes apparaît.

- Pour trouver la carte de la cité dans les arbres, il faut trouver un homme en lévitation et lui donner une potlon «lévite» (l'homme en lévitation se trouve dans l'île des montagnes).

- Pour trouver l'île en-dessous de celle de la cité des arbres, Il faut trouver le badge spécial du night-club et cinq costumes de soirée. Là, vous rencontrez un homme qui vous donnera la carte. - Pour la dernière île, allez dans la bibliothèque de la ville. Et voilà! Julien Merlin

Ref.: N° 5306 Ultimate Patcher Le robot noir étant protégé par un bouclier, il faut d'abord éliminer les autres robots (rouge, jaune, vert et bleu). Une fois ces quatre robots tués, occupez-vous du noir. Il suffit seulement de le toucher quatre fois pour le tuer, mais attention, son bouclier le protège de temps à autre. À vous de choisir le bon moment!

Francis Sponcet

Ref.: N° 5307 Cyrille Mailhe Voilà comment accéder à tous les passages secrets de DOOM. histoire I, niveau 2. Notez que vous pouvez utiliser à tout moment le code «IDDT» qui affiche la carte avec tous les passages secrets si vous séchez. C'est parti! Dans la pièce de départ, se trouve une espèce de grand cube traversé par un couloir. Faites le tour du cube par la droite, sondez le pan de mur gris clair avec un néon : hop, première salle secrète contenant un sac à dos et une armure verte. L'interrupteur situé dans cette salle ouvre un passage vers l'extérieur accessible à partir du grand escalier en forme de C que l'ont peut prendre par deux portes à l'est de la salle de départ. À l'extérieur, une sphère bleue et une mitrailleuse. À présent, rendezvous à la salle avec un passage vaguement en forme d'S sur un lac d'acide. Traversez, et une fols juste devant l'ascenceur, testez le pan de mur blanchâtre à gauche : paf, un accès vers un surplomb où dorment quelques babioles, apparaît. Maintenant, direction salle avec petite île à

colonne au milieu d'une piscine d'acide. Quille, ouille, ca brûle... Traversez vite fait et actionnez le bouton sur la colonne. Miracle ! un passage vient juste de s'ouvrir à la sortie de cette salle. Explorez cet espèce de labyrinthe mal éclairé. Sur le mur le plus à l'est de ce secteur, un peu en-dessous du milieu, une porte secrète donne accès à une cache avec sac à dos. Toujours dans le labyrinthe, allez au mur le plus à l'ouest. Bang! filez un grand coup de fusil au milieu du mur. Mince, encore un passage. Montez l'escalier ainsi découvert. Au troisième palier palpez le mur est. Yohoho! encore une cache que ces salauds de mutants gluants n'auront pas. Il vous reste à sortir à l'extérieur au bout de l'escalier et à actionner le dernier bouton, et crac! Vous avez gagné une tronçonneuse gratuite et 100 % de passage secret. Stéphane Cyberkill

CT059 cc54



CANAL

De par sa richesse, Genesia ne nous permet pas de vous livrer l'ultime stratégie clef en main. Tant mieux, car il serait dommage de vous priver des nombreuses heures de plaisir que vous procurera ce jeu de stratégie d'un genre particulier. Piochez donc ici ou là les informations qui vous permettront d'affiner votre propre stratégie contre l'ordinateur, et que le meilleur gagne!



Armes & Armées

Ne lésinez pas lors de la construction de vos casernes. Dès que l'adversaire aura inventé le canon, il n'aura de cesse de l'essayer sur vos bâtiments militaires, ce qui aura pour effet de vous empêcher de faire une sortie en cas d'urgence. Prévoyez donc deux casernes par terrain et placez-les assez éloignées l'une de l'autre afin que l'adversaire ne dispose pas d'assez de points de déplacement pour les détruire en un tour. Dans le même état d'esprit, divisez vos armées en fin de tour afin d'éviter que l'adversaire ne fasse un monstrueux carton. Bref, pour ne pas faire d'omelette, ne mettez pas tout vos œufs dans le même panier.

En début de partie, concentrez vos efforts sur l'invention de l'arc, une arme redoutable qui permet de créer des archers, les meilleures unités armées.



Ateliers

En implantant vos ateliers près de l'eau, vous aurez la possibilité de construire des bateaux. Le site idèal peut être indifféremment un lac ou une mer.

Colonies

Lorsque vous êtes en possession d'un terrain bien peuplé et productif, colonisez une zone adjacente. Toutefois, laissez quelques architectes vacants sur le terrain de départ. Ce chômage force obligera ces derniers à aller chercher du boulot ailleurs. En clair, ils se précipi-

teront sur la colonie afin d'y bâtir des maisons et ils s'y installeront pour y vivre.

Epidémies

Lorsque le moral de la population est assez élevé, l'insouciance n'est pas loin et avec elle, les risques d'attraper un rhume en hiver. Moi-même je suis sorti sans écharpe samedi dernier et... Pardon ? Ah oui, je m'égare... Donc, lorsque le moral est supérieur à cinq, il s'agit d'inventer un vaccin rapidement. Faute de quoi les malades devront rester chez eux, ce qui entraînera une baisse de la production, et partant, du moral. Enfin pour vous rassurer, sachez cependant que moi,

ça va mieux. J'ai encore la goutte au nez, mais le moral est bon. En fait, ce qui me tracasse le plus en ce moment, c'est de savoir si je vais laisser des cordes à fort tirant sur ma guitare ou si je repasse en médium. C'est préoccupant parce que les cordes à fort tirant ont un son plus brillant dans les graves, mais je préfère les médiums pour les aigus. L'idéal serait de faire moitié-moitié, mais à ce train-là, je vais me retrouver rapidement avec un stock de jeux de cordes dépareillés dont je ne saurai quoi faire, et puis... Pardon ? Que j'arrête de raconter ma vie ?

Bon. Pfft...

Inventions

Afin d'éviter tout manque d'argent lié aux problèmes d'acheminement du matériel, prévoir la construction d'un chariot le plus tôt possible. Après le chariot, les priorités concernent l'arc et l'engrais.

Dans la version CD-Rom, il faut utiliser l'icône en forme de petit sablier afin de gérer au mieux le temps imparti à chaque tour de jeu.

joyaux

Pour détruire les temples abritant les joyaux, Il faut disposer d'un canon. N'oubliez pas pour autant d'envoyer également des hommes afin de récupérer les joyaux éparpillés.

Joueur humain

Organisez une partie contre vos petits frères et sœurs, cousins, cousines, fils, filles, grands-parents, et de façon générale, toute personne faible et influençable à même de vous laisser gagner par crainte de représailles. Euh... non...

En fait, c'est pas une très bonne idée. Laissez tomber ce conseil.

Spécialisations

Si un terrain est dédié à la production de perles, il ne faut pas hésiter à y placer plusieurs spécialistes.

De manière générale, il vaut mieux placer l'échoppe à côté d'un entrepôt et relier les deux entrées par une route. Par ce fait, le chariot pourra faire la navette entre ces deux bâtiments sans utiliser trop de points de déplacement. La technique est particulièrement rentable lorsqu'il s'agit de perles, un chariot plein rapportant énormément d'argent.

Mongolfières

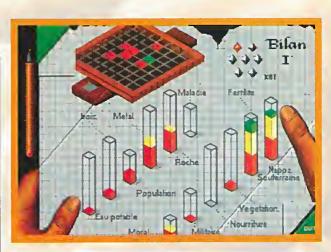
La mongolfière est un engin fort pratique, mais hélas cher et peu solide. Une flèche, et paf!, ou plutôt pschttt! vous vous mettez à voler aussi gracieusement qu'une enclume. Afin d'éviter ce désagrément, il faut repérer les archers. En terrain découvert, pas de problème, mais dans les forêts, ces derniers ont tôt fait de se prendre pour Robin des Bois. Avant de vous lancer à l'assaut des airs, repérez donc la route que vous souhaitez emprunter, et si celle-ci passe au-dessus d'une forêt, voire d'un simple bosquet, nettoyez le terrain. Pour cela, tirez au canon sur un arbre, et les arbres environnants ne tarderont pas à flamber. C'est pas vraiment écolo, mais d'une grande efficacité pour empêcher l'adversaire de se dissimuler. D'ailleurs, qui a dit que les militaires étaient écolo ?

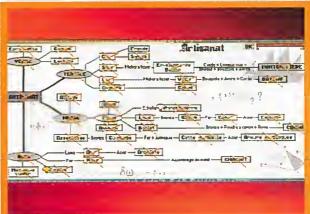
Population

Pour espérer progresser, il est impératif que la population puisse s'accroître rapidement. Pour cela, quatre conditions doivent être remplies : Il faut disposer de six saisons de nourriture d'avance (donc d'entrepôts). Dix saisons de réserve d'eau potable. Laisser des maisons inhabitées sur son terrain. Moral supérieur ou égal à cinq, sinon, pas de bébés. Pas d'épidémies sur le terrain. Ben tiens, ça fait cinq. Bon!

Temples

Les temples dolvent être placés en haut des montagnes. On pourrait penser qu'il s'agit de se trouver plus près des cieux, mais plus prosaïquement, une telle implantation est surtout plus sûre d'un point de vue stratégique. Zzz... Faites des sauvegardes. Rien n'est plus énervant en effet que de se retrouver dans une impasse par manque de prévoyance. Remarquez, je sais bien que dans le feu de l'action, vous oublierez forcément de sauvegarder votre partie à un moment ou à un autre. Donc, dormez de temps en temps!





Taxes

Comme dans la réalité, l'impôt a une influence directe sur le moral de la population. Les habitants de Genesia, eux aussi imposés, payent leurs taxes une fois par an, à la fin de l'année. Pour joindre l'utile à l'agréable, c'est-à-dire récupérer le maximum d'argent sans que le moral ne diminue, on peut tabler sur le peu de mémoire des génésiens. Durant le printemps, l'été et l'automne, fixez le taux d'imposition à 0 %, ce qui donnera un moral d'acier à la populace. En hiver, paf! fixez le taux à 20 % et par ici la monnaie! N'oubliez pas de repasser à 0 % au printemps et ne leur faites pas le coup systématiquement, ça risquerait de lasser. On notera au passage que les gouvernements de notre beau pays utilisent une autre technique, les taxes étant généralement augmentées en été, lorsque les contribuables sont en vacances. C'est vrai, qui aurait l'idée saugrenue d'organiser une manifestation à la plage ? Enfin, espérons que ça finira par lasser. On n'est pas plus crétin que des génésiens, non ?

Stocks

À l'inverse des casernes, les entrepôts doivent être placés les uns à côté des autres (et réciproquement). C'est d'autant plus important lorsque plusieurs terrains adjacents sont colonisés. Évitez d'avoir un entrepôt surchargé.



ETUDIANTS: Remises importantes ULTIMANSEA Espace Descartes 11, Cours Albert Einstein

77420 - CHAMPS SUR MARNE (C): (1) 64 61 02 17 N ATELIER ULTIMA :: assemblage SAV Express, échange pièces détachées, toute configuration PC. DOUVERTURE BORDEAUX 203, rue Ste Catherine - BORDEAUX

Tère chaîne de magasins de jeux neufs et occasions en France

Configuration type



D CREDIT GRATUIT CETELEM Possibilité de payer en 4 fois

486 DX2-66

POUR 486 VLB

- ✓ Minitour + alimentation 230W
- ✓ Support Zif Socket, Fonction "Deep Green".
- Evolutif Pentium 4 Mo RAM extensible à 64 Mo
- √ 256 Ko de mémoire cache extensible à 512 Ko.
- Disque dur 420 Mo IDE
- ✓ Lecteur3 " 1/2 1,44 Mo 3 ports Vesa Local Bus
- Carte SVGA 1 Mo 16 millions de couleurs Vesa Local Bus
- ✓ Carte contrôleur disque dur IDE Vesa Local Bus
- √ 1 port //, 2 séries, 1 port jeu
- ✓ Moniteur Samsung couleur 14" SVGA
- ✓ MPRiI pitch 0,28 NE
- Clavier 102 touches

• 486 SX 33	5990 F
• 486 DX 40	6690 F
• 486 DX2-66	6890 F
• 486 DX2-80	8090 F
• 486 DX4-100	9480 F

configuration type

- Minitour + alimentation 230W
- ✓ Fonction "Deep Green"
- √ 8 Mo RAM exiensible à 128 Mo
- 256 Ko de mémoire cache extensible à 512 Ko
- ✓ Disque dur 420 Mo IDE
- Lecteur 3" 1/2 1,44 Mo
- 3 ports Vesa Local Bus
- ✓ Carte PCI S3 1 Mo
- ✓ 1 Port //, 2 séries, 1 port jeu
- ✓ MPRII pitch 0,28 NE
- Clavier 102 touches
- Souris compatible Microsoft

 Pentium 60 	11 900 F
 Pentium 66 	12 900 F
Pentium 90	14 400 F

ultimédia

CD ROM MITSUMI	790 F
CD ROMPANASONIC	990 F

CD ROM PANASONIC +

PACK 1 : 10 CD

1290 F

6,890 F

•	DOOM	
•	STELLAR 7	

- PAC ANIMATION
- BEST OF MEDIA CLIP
- KING QUEST V
- WORLD OF WISTA ATLAS
- TIMEMag (encyclopédie)
 PC KARAOKE
- WORLD FACT BOOK
 CD ROM ENCYCLOPEDIE

PACK 2: 3 CD

1690 F

MYST
 REBEL ASSAULT
 MEGARACE

1990 F

CD ROM PANASONIC + **PACK 1 + PACK 2 : 13 CD**

ULTIMA Boutiques Province

· Aix En Provence	40, cours Sextius	13100	Tél 12	27 59 45
Bastia	3, rue St François	20200		31 68 70
Blois	48, rue Beauvoir	41000	Tél 51	74 41 53
Bourges	9, rue d'Auron	18000	Tél 48	24 46 72
 Bordeaux 	203 , rue Ste Catherine	33000		
 Carcassonne 	22, rue Aimée Ramon	11000	Tél 68	47 49 74
• Castres	6, rue Henri IV	81100		59 28 03
Grenoble	4, rue des Bergers	38000	Tél 76	47 12 33
 Juan Les Pins 	14, avenue Maupassant	06160		61 10 21
• Le Havre	95 bis, rue Fréderic Bellanger	76600	Tél 35	19 00 82
 Mulhouse 	13, rue de Hugwald	68000	Tél.: 89	66 37 67
 Nimes 	1, rue des Greffes	30000	Tél.: 66	76 16 16
 Perpignan 	17, avenue Guynemer	66000	Tel.: 68	50 89 50
 Rochefort 	127 bis, rue Louis Thiers	17300		99 81 25
Toulouse	11, rue des Lois	31000		17 33 31

CARTES SONORES

✓ Sound blaster de luxe	490 F
✓ Sound blaster pro value	550 F
✓ Sound blaster 16 value	790 F
✓ Sound blaster 16 multi cd	1020 F
✓ SB 16 Mulli CD ASP	1390 F
✓ SB 16 SCSI 2	1490 F
✓ SB AWE 32	1950 F
✓Wave blaster	1490 F

PIECES DETACHEES

CARTES MÈRES + PROCESSEURS

• 386 SX 40	390 F
• 386 DX 40	690 F
• 486 SX 25	1150 F
• 486 SX 33	1290 F
 486 DX 33/DX 40 256 Ko 	2190 F
• 486 DX 2 50 256 Ko	2290 F
• 486 DX 2 66 256 Ko	2490 F
• 486 DX 4 100 256 Ko	5490 F
 Pentium PCI 60C 256 Ko 	6490 F
 Pentium PCI 66C 256 Ko 	7490 F
 Pentium PCI 90C 256 Ko 	9190 F

ECHANGEZ VOTRE CARTE MERE... ... NOUS CONSULTER

DISQUES DURS

 250 Mo 		• 540 Mo	2220
• 280 Mo • 350 Mo		• 810 Mo	4790
000 1110	10101		

420 Mo 1420 F

5290 F 1 Go

CARTES VIDÉOS

• 512 Ko	320 F
 1 Mo Acc Wind 16,7 Mill ext 2 Mo 5828 	690 F
 Prodesign IIs 	950 F
 Farenheit VLB 	1450 F
 PCI, C/L 5430, 1 Mo RAM 	1190 F
PCI, C/L 5434 1 Mo ext 2	1490 F
 Paradise 1 Mo ext 2 Mo 	1590 F
 Microcrystal PCI 1 m 	1490 F
 Diamond 1 Mo ext 2 Mo PCI 	1590 F
Matrox 2 Mo PCI	3290 F
Tseng lab 1 Mo PCI	690 F

MODEMS

9600 bauds minitel/fax	8 90 F
14400 bauds modem /fa	1090 F



MINITEL 3615 **ULTIMA GAMES** News, promos, échanges, occasions, VPC (la moins chères de France)

••• REVENDEURS, REJOIGNEZ - NOUS ••• Si vous avez un projet d'ouverture d'un magasin ou si votre commerce existe déjà et que vous voulez profiter de notre expérience sur un marché ou nous sommes leader depuis plus de 10 ans,

CONTACTEZ-NOUS au 43 55 72 77

ULTIMA - REPUBLIQUE

5 BD Voltaire - 75D11 PARIS 21, rue Turin - 75008 PARIS Tél: (1) 43 38 96 31 Tél: (1) 42 94 97 14 Fox: (1) 43 38 11 86

OCCASION - ECHANGE + de 1000 jeux

OUVERTURE TOUS LES DIMANCHES DE 14H à 18H

ULTIMA - GOBELINS 57, av des Gobelins - 75013 PARIS Tèl: (1) 47 07 33 00

HEUF - OCCASION - ECHANGE + de 5000 jeux

Tère chaîne de magasins de jeux neufs et occasions en France

ouveautés

- **ALADIN**
- ALONE IN THE DARK 3
- ARMORED FIST
- **BLACK HAWK**
- CYCLONES CHAOS CONTROL
- **DARK FORCES**
- DISCOWORLD
- DOOM II
- **DRAGON'S LORE**
- **ECSTATICA**
- **FLINK**
- **HEARTH OF DARKNESS**
- **HOKUM KA.50**
- **INFERNO**
- LITTLE BIG ADVENTURE
- LORD OF MIDNIGHT
- MAGIC CARPET
- **OVERLOAD**
- QUARATINE
- SUPER KARTS
- TRANSPORT TYCOON UNDER THE KILLING MOON



CONTACTEZ-NOUS! Vous ne le regretterez pas



charme

Venez échanger vos CD 50 à 100 F

+ 50 titres au choix en libre service



JEUX NEUFS

- **CAR AND DRIVER** 99 F CRITICAL PATH CD DAY OF THE TENTACLES CD 249 F MAD DOG II CD 199 F DOOM II CD
 GABRIEL KNIGHT CD
 LAND OF LORE CD 399 F 249 F 299 F
- **IRON HELIX**
- MEGARACE CD
- MYST CD
- OUT POST CD PATRIOT
- SEAL TEAM
- SHADOW CASTER SPACE HULK
- SYSTEM CHOCS

· 3DO PAL	2.990 F
 3DO PAL + 3 jeux 	3.990 F
Carte FMV	NC
 Carte 3DO PC 	NC
Joypad	349 F
Pistolet	349 F
 Joystick 	NC
 Adaptateur 	NC
Flight stick truemaster	NC

Pour tout achat d'une 3DO neuve, nous rachetons votre ancien matériel

JEUX NEUFS & OCCASION

	NEUF	OCCASIONS
• SLAYER	375 F 299 F 375 F	299 F
SOCCER KID	200 E	249 F
SOCCER NID	299 F	249 F
		0.40 27
 ALONE IN THE DARK 		249 F
	375 F	
BEACH VOLLEY	375 F	
 ROAD RUSH 	375	
 BURNING SOLDIER 	375 F	299 F
DEMOLITION MAN	375 F	
DRAGON BALL Z	NC	
• FIFA SOCCER	375 F	
	375 F	
GEX		040 F
• GRIDDER	349 F	249 F
• IMMORTAL DESIRE	375 F	
• MAD DOG II	375 F	249 F
• MEGA RACE	349 F	
• IMMORTAL DESIRE • MAD DOG II • MEGA RACE • MICROCOSM • NEED FOR SPEED	375 F	249 F
 NEED FOR SPEED 	375 F	
NIGHT TRAP	349 F	249 F
• OUT OF THIS WORLD	349 F	249 F
• PATAANK	375 F	2431
• SAMOURAI SHODOWN	NC	
SHERLOCK HOLMES VF		249 F
SHOCK WAVES	349 F	249 F
SKIING	375 F	
SPACE ACE	375 F	
STARCONTROL II	375 F	249 F
• TENNIS	375 F	
THEME PARK	375 F	
VIRTUAL VIVID	375 F 375 F 375 F 375 F 375 F 375 F 375 F	
• VR STALKER	375 F	
WAY OF WARRIOR	375 F	249 F
• WING COMMANDER	375 F	199 F
WING COMMANDER	3/3 F	199 F

CARTE DE FIDELITE POUR TOUT ACHAT DE 4 JEUX NOUS VOUS OFFRONS 1 JEU

FRAIS D'ENVOI

ccasions

PLUS DE 1000 JEUX DISPONIBLES

(Vollaire/Gobelins)

30 à 80% moins chers les jeux neufs.

- X Jeux PC DISK à partir de 49 F
- X Jeux PC CD ROM à partir de 99 F
- Jeux 3 DO à partir de 149 F

ECHANGE DU MOIS

Echangez un de vos jeux 3 DO

(uniquement liste 3DO ou nous téléphoner) contre :

- Total Eclipse ou Docteur Hauser + 50 F
- Way of warrior ou Microcosm

Echangez un de vos jeux PC-CD

contre MYST CD ou OUT POST CD + 100 F.

Nous contacter pour accord de l'échange

Vous pouvez échanger tous vos jeux et matériels contre des jeux d'occasion ou NEUFS.

Nous ochetons COMPTANT presque tous les jeux (espèces ou chèque selon votre choix) immédiatement dons nos mogosins. Sous 24 h por correspondence por chèque.

Taus nas jeux et matériels d'occasian SONT GARANTIS 3 MOIS. Nos jeux sant lestés, sans virus, ariginaux et avec natice. Nos jeux sont 30 à 70 % MOINS CHERS que le prix neuf. Naus avons de nombreux jeux à portir de 100 F.

..SIGNATURE



249 F

199 F

299 F

279 F

99 F

99 F

99 F

99 F

299 F

News, promos, échanges, occasions, VPC (la moins chère de Paris)

BON DE	COMMANDE	à renvoyer	uniquement à	notre agence ULTIMA
- 70011 DAD	C TSL . (11 40 00	40.00 F	. (1) 42 20 11	0/ L-imc J

J Du Tollulle, 7 Jul 1 1	1113-161. 11740 00 4770 -141. 11740 00 11 00 pool 10 11 0 00 111100	۰
Nom	Prénom	
110111	I / / I/UIII	
Adresse complète		

1	Adresse complète:	•
1		
1		

Tėl. (abligata	ire) :		PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F
PRODUIT	PRIX	MONTANT	□ CHEQUE □ CARTE BLEUE
			□ Contre remboursement 35 F
			II_I_I DATE D'EXP.
-			

ANSOLO



Et Ram:

Quand votre ordinateur se sent un peu à l'étroit dans ses chaussons, ne comptez pas sur lui pour venir se plaindre. Comprenez: les PC sont de grands timides. Ils préfèrent se manifester par des comportements anodins, mais qui en disent long. Votre bécane s'arrête-telle en plein milieu d'une opération? L'écran est-il à moitié affiché alors que le disque dur s'étrangle en qarqouillant? Restez-vous de longues heures, comme deux ronds de flan, à admirer ce magnifique curseur en forme de sablier ou de montre? Certains programmes refusent-ils

carrément de

s'exécuter?

es symptômes sont souvent la preuve que la bête aurait bien besoin d'un peu plus de mémoire vive, également appelée RAM (Random Access Memory). C'est le progrès: aujourd'hui, toutes ces belles applications CD-Rom pour PC Dos/Windows ou Mac ne se sentent à l'aise qu'avec 8 Mo de RAM.

Tout d'abord, comment connaître la mémoire actuelle de votre machine? Dans le cas du PC, tapez "MEM" à l'invite du DOS "C:\". Sous Windows, lancez la fenêtre MS-DOS

Dans les entrailles de la hête

Avant de commencer, pensons à la sécurité. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, si votre ordinateur est alimenté en courant par une prise avec terre, il est plus sûr, après avoir éteint l'ordinateur, de laisser la prise branchée quand vous tripotez les entrailles de la bête. Attention, si votre machine comporte un moniteur intégré (genre Mac Classic) ne faites pas vous-même le changement de RAM, car même éteint, le moniteur retient une grande quantité d'électricité, ce qui peut être dangereux. Ensuite, dégagez une bonne surface de travail. Munissez-vous d'un tournevis ad hoc pour dégager le couvercle du châssis. Sur les modèles récents, les vis peuvent être démontées à la main. Prenez soin de ranger les vis dans un endoit sûr, vous en aurez besoin au remontage. Si votre ordinateur est de type "tower", vous pouvez le basculer à plat pour un accès plus facile.

et tapez MEM. Sur un Mac, sélectionnez "À propos de votre Macintosh" dans le menu "pomme". Le nombre que vous cherchez est affiché à droite de "Total Memory". La RAM est indiquée en Kilo-octets, donc pour obtenir la valeur en Mégaoctets, il faut diviser par 1 024. (Si le nombre est 4 096, vous avez 4 Mo de RAM).

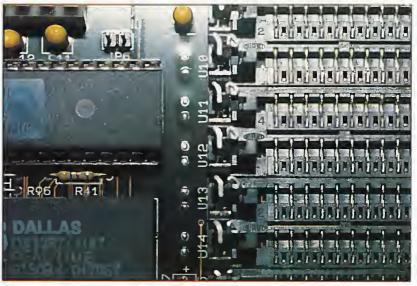
En partant du principe qu'il vous faut un minimum de 8 Mo de RAM, pourquoi ne pas en profiter pour en rajouter davantage (et le prix de la RAM, banane ?)? Car, sur PC comme sur Mac, si vous faites tourner fréquemment plus de deux programmes simultanément, un passage à 12 Mo pourrait s'avérer un choix judicieux.

Vous voulez que votre ordinateur fonctionne mieux ? Avec quelques Pascals, un peu d'huile de coude, et grâce aux instructions que nous vous donnons, vous pourrez réaliser vousmême cette mise à niveau, sans

Ces banques-ci ont des clips métalliques plus résistants que les ergots en plastique.



Dans le boîtier, vous trouverez une grosse boîte métallique (l'alimentation) et, entre autres jayeusetés, une grande plaque de couleur verte : c'est la carte mère sur laquelle se trouvent les SIMM. Touchez la boîte de l'alimentation pour décharger l'électricité statique dont vous pourriez être chargé, et évitez en règle générale de mettre les doigts sur les composants de l'ordinateur (NDLR: Neuf fois sur dix, ça ne fait rien, mais il suffit d'une seule fois pour tout flinguer). Les emplacements pour la mémoire sont des réceptacles rectangulaires d'une dizaine de centimètres de long et se présentent par groupes de quatre, huit ou douze. Il est possible que l'accès à ces emplacements soit bloqué par des cartes d'extension ou des nappes de fils. Si nécessaire, retirez les éléments qui vous genent, en prenant soin de marquer (avec du ruban adhésif et un feutre) "qui va dans quoi", toujours en prévision du remontage.





Une barrette mémoire de I Mo pour PC.

Prix Maximum

risques et à moindres frais. Vous gagnerez en outre la satisfaction de mieux connaître votre machine.

SIMM City

Dans la plupart des PC et Mac vendus depuis trois ans, la mémoire se présente sous forme de "barrettes" appelées SIMM (Single Inline Memory Modules). Toutes les SIMM standard ont le même format, mais diffèrent par leur capacité: des barrettes de I Mo, 2 Mo, 4 Mo et même I 6 Mo sont disponibles sur le marché. Les prix varient en fonction des ordinateurs et de la vitesse des mémoires, mais en gros vous devrez débourser entre I 000 et I 500 F pour une SIMM de 4 Mo. Les SIMM sont enfichées dans des emplacements spé-

cifiques sur la carte mère et doivent être installées par paires ou groupes de quatre barrettes de même capacitè, c'est la principale contrainte. Expliquons-nous. Si, par exemple, votre bécane a huit emplacements mémoire et que les quatre premiers sont occupés par des SIMM de 1 Mo (ce qui fait 4 Mo au total) le passage à 8 Mo est a priori aisé : on peut installer quatre autres barrettes de I Mo dans les emplacements vides. Le hic, c'est que le jour où vous voudrez passer à 16 Mo, vous vous retrouverez avec les barrettes de l Mo sur les bras. Dans ce cas de figure, il est plus intéressant de garder en place les quatre barrettes de 1 Mo et de rajouter quatre SIMM de 2 Mo (pour un total de 12 Mo) ou de 4 Mo (20 Mo au total).





La vitesse des mémoires est exprimée en nano-secondes ou milliardièmes de secondes. Une mémoire à 60 nano-secondes est plus rapide qu'une mémoire à 70 nano-secondes. Faites attention d'installer des SIMM de même vitesse que celles déjà en place. Car dans le cas où des mémoires de vitesses différentes coexistent, la RAM est exploitée par le micro-processeur à la vitesse correspondant à la mémoire la plus lente installée.

Organisation et méthode

Une fois la décision de monter en puissance prise, il convient d'établir une "check-list". Notez le modèle et le numèro de sèrie de votre ordinateur pour, si c'est nècessaire, contacter le constructeur/revendeur si vous ne pouvez pas répondre vous-même aux questions suivantes :

- Est-ce que je perds ma garantie en installant moi-même de la mémoire ?
- Mon ordinateur utilise-t-il des SIMM standard?
- Combien y a-t-il d'emplacements mémoire ?
- Quelle est la vitesse de la mémoire déjà installée ?
- Quelles sont les combinaisons possibles de SIMM pour cette machine ?
- Le système reconnaît-il automatiquement la nouvelle mémoire ?

Retirer les SIMM

Sautez cette étape si vous vous contentez de rajouter des barrettes mémoire. Dans le cas contraire. l'extraction des SIMM peut être facilitée par l'utilisation d'un outil spécial qu'on trouve dans les bonnes crèmeries. Sinon, vous devrez vous contenter de vos gros doigts boudinés : ca morche oussi. Placez-vaus de manière à ce que les barrettes mémoire vaus mantrent leur foce orrière (les circuits mémoire sont soudés sur l'autre face). On commence toujours par retirer la SIMM la plus proche. Avec les deux pouces, écartez les clips métalliques ou ergots en plastique qui maintiennent la barrette en place, tandis qu'avec les index (placés sur les coins subérieurs de la barrette), vous la faites basculer vers l'avant et vers le bas. Ne forcez pas, ço doit venir tout seul. Une fois dégogée, vous pouvez focilement extraire en bials lo barrette. Évitez de mettre les doigts sur les contocts métolliques et rangez les SIMM démontées dans l'emballoge fourni avec les nouvelles

mémoires.

Installer les SIMM

Paur manipuler une barrette mémoire, tenez-là taujaurs par les cains supérieurs, les contacts métalliques étant placés vers le bas. L'électricité statique peut gravement endommoger les mémoires, olors ne posez pas les dolgts sur les contacts ou les circuits intégrés. Vous avez mis la main sur le boîtier d'alim? Bon, c'est bien. Plutôt que d'essayer d'enfoncer la barrette sauvagement de haut en bas, vous allez devolr la faire basculer vers l'avant pour l'enficher dans les clips ou ergots. Installez la première SIMM dans l'emblacement le blus éloigné (les barrettes vous présentant leur face arrière). Positionnez lo barrette ou-dessus de son emplocement, de manière à ce que le bas de lo barrette soit dirigé vers l'avont en foisant un ongle de 45 degrés. Écartez les clips métalliques ou ergots en plastique, et tout en enfonçont lo barrette vers le bas, poussez le bord supérieur en avont pour redresser la verticalement. Vous devriez entendre un clic gul indique que la RAM s'est enfichée correctement Procédez de la même manière pour les barrettes suivantes. Si vous avez conservé des SIMM déjà installées, vous risquez d'avoir plus de difficultés pour insérer la demière barrette.

- Combien coûte la mémoire si je l'achète au constructeur ?
- Peut-on m'envoyer des instructions pour installer la RAM ?
- Pourrais-je bénéficier d'un support technique même si j'achète la mémoire ailleurs?

À l'abordage!

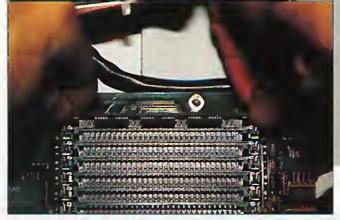
Muni de ces informations, vous allez pouvoir acheter la mémoire correspondante. Comme fournisseur. vous avez le choix entre une boutique à proximité, la vente par correspondance ou le constructeur (machine de marque). La boutique pourra vous installer la mémoire, mais c'est probablement la solution la plus onéreuse. Par correspondance, vous obtiendrez un meilleur prix. L'avantage du constructeur est de disposer d'instructions et d'un support technique. Si vous optez pour la solution "chuis pas un blaireau, c'est moi qui vais l'faire", vous n'avez qu'à suivre notre guide, étape par étape. Tout compte fait, changer sa RAM, c'est pas tellement plus dur que changer un fusible...



😘 Ça marche!

Une fois les SIMM installées, reconnectez tout ce que vous avez dû débrancher pour accéder aux mémoires (mais laissez les repères adhésifs). Redémanez votre ordinateur sans le refermer, mais en prenant soin que rien ne traîne à l'intérieur (vis, toumevis...). Pour une machine Dos, le test de la mémoire au "boot" devrait refléter la nouvelle capacité mémoire. Sur certains PC toutefois, il se peut que le chargement se solde par un message d'erreur de type RAM CHECKSUM FAILURE. Pas de panique, la solution se trouve dans le Setup du BIOS. Pour cela, on fait "reset" et on appuie sur la touche "DEL" pendant le chargement.

Ensuite, Il suffit simplement d'afficher la page du BIOS comportant les Indications sur la mémoire (c'est celle sur laquelle on règle l'heure et le type de disque dur). Lorsque la page est affichée, la mémoire est automatiquement reconnue, donc ne modifiez rien. Ensuite, sortez du BIOS en sauvegardant celui-ci et relancez votre machine. Le Mac reconnaît aussi automatiquement la nouvelle mémoire. Si le menu "A propos de votre Macintosh" n'indique pas le total espéré, allez dans le "tableau de bord" "Mémoire" et choisissez "adressage 32 bits". Redémarrez le Mac et revérifiez "A propos de votre Macintosh".





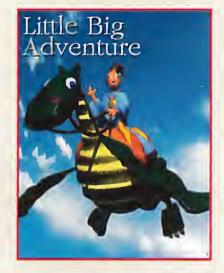
9 Quelle nouvelle AAM ?

Si le totol mémoire affiché par l'ordinateur ne correspond pas à ce que vaus attendiez, éteignez et replongez-vous dons les tripes de lo bestiole récolcitrante, non sons avoir ou préalable pris le soin de toucher le boîtier d'olim. Est-ce qu'une des barrettes semble avair été installée de travers? Porfois, une pression sur le bord central supérieur de lo barrette suffit à l'enficher correctement. Vérifiez que toutes les SIMM sont correctement enfoncées, quitte à tout recammencer en vous ossurant que les clips métalliques sant bien enclenchés. Testez à nouveau sons revisser lo mochine. En cos de problème persistont, vous devrez contocter votre distributeur ou revendeur.

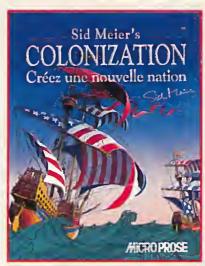
O, FFRE SPÉCIALE O ABONNEMENT À JOYSTICK

6 Mois d'abonnement à Joystick

Un des 2 meilleurs jeux de l'année



PORT COMPRIS AU LIEU DE 619 F



469 F* PORT **COMPRIS** AU LIEU DE 659 F

EN VOUS ABONNANT À JOYSTICK POUR 6 MOIS, VOUS RECEVREZ EN PLUS, LE JEU COLONIZATION (SUR PC OU CD PC) OU L.B.A. (SUR CD PC).

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

En vous abonnant à JOYSTICK, vous recevrez votre magazine chaque mois avant sa mise en kiosque. Vos P.A. seront prioritaires et gratuites, et vous bénéficierez de 120 mn de connexion sur le 3614 JOYSTICK (votre pseudo devant impérativement être créé avant sur le 3615 JOYSTICK) Vous pouvez acquérir séparément le jeu COLONIZATION au prix de 409 F. et L.B.A. au prix de 449 F (+ 30 F de port) et l'abonnement à 6 mois de JOYSTICK au prix de 180 F. L'offre d'abonnement de 6 mois, avec le jeu, est réservée à la France métropolitaine uniquement..

OUI, je m'abonne à JOYSTICK. Je recevrai les 6 prochains numéros + le jeu COLONIZATION sur : □ PC (CT 027 CC 54) □CD Rom (CT 028 CC 54) □ LBA (CT 029 CC 54), au prix exceptionnel de 469 F (au lieu de 659 F), port compris. NOM:PRÉNOM: AGE: PSEUDO*: *À créer d'abord sur le 3615 JOYSTICK, pour pouvoir bénéficier du 3614. Ci-joint mon règlement à l'ordre de JOYSTICK.

Je retourne ce bon rempli et accompagné de mon règlement sous enveloppe timbrée à : JOYSTICK - ABONNEMENT -90, rue de Flandre - 75947 PARIS CEDEX 19.

"Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs."

I A N S O L

sième croisade entre le complexe militaro-industriel des nantis et l'alliance progressiste des crève-la-faim tourne à la boucherie. Slalomant entre les tirs d'obus, l'unité médicale robot de la Croix Rouge fait sa tournée sur le champ de bataille. Happés par la machine, les blessés sont aussitôt opérés sur place. Des robots médecins ? En 2048 ? Non, le bistouri électronique de l'unité médicale est télécommandé par un chirurgien, en chair et en os, qui opère

ous sommes en 2048. La troi-

sous casque de réalité virtuelle, bien à l'abri sur les lignes arrières!

Vous voyez, je ne peux pas m'empêcher, moi aussi, de délirer sur le sujet.

applications de réalité virtuelle qui vont voir le jour. On nous a tellement rebattu les oreilles avec des exemples loufoques, que l'on ne fait plus trop la distinction entre ce qui fonctionne aujourd'hui, ce qui va tourner, et l'affabulation pure. Prenez le système proposé par Matsushita, qui permettrait de visiter en immersion virtuelle sa cuisine avant de l'acheter. Comme si c'était le seul moyen de vérifier que les tiroirs sont placés au bon endroit! Vous croyez vraiment que les vendeurs de cuisine vont investir des sommes mirobolantes pour s'équiper d'un attirail VR ? Vous imaginez votre grand-mère (la molle) enfilant un casque pour s'assurer que ses petits lapins en porcelaine de Sèvres trouvent bien leur place au-dessus du fourneau? Non, il y a forcément un gouffre entre les élucubrations prospectives de certains chercheurs, la réalité pratique et la rentabilité économique.

Pourtant, la téléchirurgie fait partie des

Faisons confiance à un des principaux acteurs dans le domaine, Medialab, pour éclairer notre lanterne.

Métier : fabricant de réalité virtuelle

Filiale de Canal+ depuis 1992, Medialab produit des images de synthèse et développe des outils logiciels et matériels nécessaires à la création et à la manipulation en temps réel d'animations pour le monde audiovisuel, industriel et médical. Composée au total de 45 personnes, dont 15 ingénieurs se concentrant sur la recherche et le développement, Medialab génère un coquet chiffre d'affaires de 36 millions de francs (25 % de progression annuelle). L'expertise de Medialab se traduit par l'utilisation quotidienne, depuis plusieurs années, des interfaces de réalité virtuelle (datagloves, joysticks, pédales, visuels de casque...) associées à une batterie conséquente de calculateurs Silicon Graphics (Indigo, Personal Iris, Onyx Reality Engine...).

Medialab est surtout connue du grand public pour la réalisation de dessins animés en temps réel comme "Chipie et Clyde" diffusé sur... CANAL+. Voilà un exemple concret et opérationnel d'utilisation de la réalité virtuelle à des fins audiovisuelles. Le marionnettiste est revêtu d'une combinaison (data suit) bardée de capteurs Polhemus. Les mouvements de l'animateur sont saisis à la volée par le système et traduits instantanément en animations, attitudes et postures de Chipie et Clyde. Plutôt impressionnant, quand on connaît les rythmes de fabrication dans ce domaine: ici les images de synthèse sont produites en temps réel. Derrière cet exploit, on trouve le logiciel maison PORC (Puppets Orchestrated in Real Time by Computers).

Virtuel et industriel

Les applications de la réalité virtuelle pour la création audiovisuelle ne représentent que la partie visible de l'iceberg. Soucieuse d'obtenir une rentabilité immédiate sur ses recherches, Medialab multiplie également les projets et réalisations en direction du milieu industriel. Rebaptisé pour la circonstance VORTECS (ça doit faire plus sérieux que PORC), ce progiciel permet l'immersion, l'animation et l'interaction dans des environnements qui évoluent ou se modifient dynamiquement. Il autorise le traitement d'objets 3D temps réel dans un environnement synthétique ou en vidéo "live". Les thèmes d'application sont l'ergonomie, l'enregistrement de mouvements en milieu hostile, ou la télémanipulation. Ainsi, Medialab a pu mettre

Filiale of produit loppe nécess pulation le mon cal. Co dont le la reche lab géression lab se to depuis de réal pédale à une bettern Cal.

Les cavités osseuses de l'oreille reconstruites à partir de coupes de scanner. © Medialab





© Medialab / IES

Ah! ce bon vieux cœur! Vous voulez qu'on rentre par l'aorte ou par le ventricule gauche?

© Roussel-Uclaf/Medialab

tuel fait dans



Berk! On a vraiment tout ça sous la couenne? Vers le ventricule gauche...

© Pfizer/Medialab

son savoir-faire au service de la RATP. Récupérée à partir d'une base de données industrielle CATIA (logiciel de Dassault), la station de métro Météor a été reconstruite avec VORTECS. L'opérateur, muni d'un casque d'immersion visuelle et d'un joystick 3D, pouvait se balader en temps réel dans cette station de métro qui n'existe pas encore, et juger de la pertinence de la signalétique (vérifier que les panneaux indicateurs sont placés au bon endroit, avec la bonne taille, bonne couleur et bonne

lumière). En outre, des interactions avec la station synthétique étaient possibles afin de modifier les paramètres de l'étude. Selon Dominique Pouliquen de Medialab, l'utilisation de la réalité virtuelle l'est nécessaire que quand

n'est nécessaire que quand l'on doit mettre un opėrateur humain dans un univers qui n'existe pas encore, et ce afin de tester ses réactions. Par exemple, en CAO, on voudra verifier avant de construire un avion ou une voiture que l'ergonomie soit bonne et que l'on ait accès à toutes les pièces (pour la maintenance). Si les capteurs, gants et casque d'immersion sont déjà des équipements banalisés, les recherches sur le retour d'effort (sensation de toucher ou de résistance quand on manipule des objets virtuels) n'en sont encore qu'au stade du laboratoire. Pour pallier à ce manque, les logiciels utilisés gérent la détection de collision.

On vérifie ainsi que l'accessibilité aux commandes ou aux pièces mécaniques est optimale.

Il est un domaine où le retour d'effort est indispensable, c'est la rééducation. Medialab fait partie d'un consortium travaillant sur le projet VETIR (Virtual Environment Technologies in Rehabilitation) qui doit aboutir, en 1996, sur un produit commercialisable auprès des hôpitaux. Il s'agit ici de réapprendre à des handicapés physiques les gestes quotidiens (utiliser une chaise, une table, un escalier...) Plutôt que d'utiliser des maquettes, on disposera d'un simulateur virtuel regroupant, dans un système unique et compact, les différents cas de figure (un peu comme les machines des salles de musculation). On utilise pour cela des bras à retour d'effort à base de systèmes hydrauliques et pneumatiques. Une autre manière de voir la réalité virtuelle!

Voyage dans le corps humain

Car la médecine est déjà un domaine rêvé d'application des technologies virtuelles. Lors d'un congrès de cardiologie à Nice en 1993, Medialab a réalisé pour Roussel-Uclaf la démonstration de l'utilisation du concept de Réalité Virtuelle en milieu médical. L'application développée permet à une personne en temps réel de visiter un cœur humain qui bat, d'entendre ses battements, d'en examiner l'aspect extérieur, puis d'y entrer en passant par l'oreillette gauche, la valve mitrale, le ventricule gauche, avant d'en sortir par la valve aortique. Dans un but pédagogique, un tel sys-

tème peut servir à expliquer et visualiser l'action d'un médicament sur telle ou telle partie du corps humain. Pour intéresser le médecin, on lui laisse aussi le loisir de déclencher l'action des molécules, voire de tirer sur les petits globules. Le niveau d'interaction est fonction du budget. Ben, c'est du joli, tout ça! Voilà que les médicos se mettent à jouer à Microcosm!

Medialab s'est également énormèment investie sur le projet PACE (Programme d'Assistance à la Chirurgie Endoscopique). Après reconstruction d'un modèle 3D à partir d'images scanner 2D. le chirurgien endoscopique aura la possibilité de se déplacer virtuellement et en temps réel à l'intérieur du champ opératoire afin de préparer son intervention, de placer dans la base de données reconstruite un certain nombre de marqueurs identifiant les zones à risque, et de déterminer les chemins d'accès possibles jusqu'à la zone clinique à traiter. Il faut savoir qu'en chirurgie ORL, une opération sur mille aboutit à un désastre (perte de l'usage d'un œil, paralysie locale...), car quand l'endoscope a pénétré loin dans le corps humain, le chirurgien ne sait plus trop où il se trouve par rapport aux zones à risque (nerf optique, par exemple). Le premier système permettait donc au chirurgien de s'entraîner avant l'intervention. Aujourd'hui, Medialab améliore encore le procédé. Le chirurgien pourra visualiser en 3D le champ opératoire complété par des marqueurs des zones à risque, ainsi que la position de ses instruments, mise à jour en temps réel. L'ensemble pourra être vu sous différents angles, de façon à sécuriser le geste en donnant des axes de vision impossibles à obtenir même avec un endoscope.

Ce système fonctionne grâce au logiciel CLOVIS (moins de 100 000 F sur Indigo) et devrait servir a équiper les hôpitaux en association avec des scanners traditionnels.

Vous ne me croyez pas en lisant le début de cet article, mais n'on est plus très loin d'avoir des robots chirurgiens manipulès à distance!

> Contact : Dominique Pouliquen, Medialab. Tél. : (1).44.30.44.30.

> > @ Medialab / IES



PETIT LEXIQUE :

Polhemus: système de copteurs de réalité virtuelle cammercialisé par une saciété américaine. Il fanctianne avec deux capteurs (un capteur pour lo direction du regard, un autre pour la positian de lo main) et une source reliée par un boîtier d'interfoce ò une station Silicon Grophics. Lo source génère un chomp électromagnétique détecté par de petits salénaïdes situés dans les capteurs. Grâce au "tracking", on peut déterminer la position dans l'espace (trois coardannées et trois angles) de chaque capteur. Dotée d'une précision de l'ordre de 2 mm (mais le système est sensible oux objets métalliques), cette technologie existe depuis quarante ans, mais Polhemus a su la miniaturiser et la démocratiser (prix de l'ardre de 50 000 F). Endoscope : tube équipé d'une fibre optique (microcaméra) permettant de visualiser l'intérieur du carps humain. Grâce à des instruments miniaturisés (bistauri, ciseaux...), le chirurgien peut procéder à des interventians sans ouverture (??!) du patient. Cette technique tend à se développer en chirurgie ORL ORL: Abréviotion de oto-rhino-laryngologie, les "tuyaux de la tête", en gros, dirons-nous!

le concret...

Les années montes de la contraction de la contra

Objet de tant de convoitise, le "jeu-télé électronique" modèle 7771-G. Plein de boutons, mais c'est en noir et blanc et ça fait bip.



ll eût été plus simple de commencer bar le commencement, à savoir Pong de Atari créé par Nollan Bushnell en 74, mais vous sovez qu'à Joystick, nous n'oimons pas trop nous trouver là on l'on nous attend. Et puis, pour être tout à fait honnête, nous n'avons pas réussi à mettre la main sur ce jeu fondateur. Ce n'est donc que partie remise.

Pfft, quelle journée! Alors que j'allais chercher des places pour le concert d'Elvis Costello au Gibus, je me suis fait prendre dans une manif place de la Republique ! Je crois qu'il s'agissait d'une manif de sidérurgistes. Il y avait des CRS partout! J'ai flippé à cause de mon badge "Legalize it", mais j'ai rėussi à passer. Je me suis planquė dans un cinéma où l'on jouait "Intérieurs" de Woody Allen et "Violette Nozière" de Chabrol. Finalement, j'ai échoué au rayon "jouets" d'un grand magasin. Ils avaient reçu le nouveau modèle de jeu vidéo Hanimex. C'est incroyable ce qu'on arrive à faire de nos jours. Le précédent modèle ne proposait qu'un jeu, mais là, c'est carrément quatre jeux sur le même boîtier! Ça m'étonnerait qu'on puisse faire vraiment mieux! Avec les boîtiers de commande, on dirige des raquettes qui renvoient une balle carrée. C'est N'en déplaise à la télévision et aux médias grand public, les jeux vidéo existent depuis une vingtaine d'années. Afin de mieux comprendre l'évolution actuelle et de rendre hommage aux inventeurs de ce loisir high tech, cette rubrique vous proposera chaque mois un voyage dans le temps. Vous allez voir, on revient de loin! Encore un mot: si vous-même possédez quelque vieil engin traînant dans un placard, contactez-nous.

très très beau et on peut y jouer des heures. Ce qui est super, c'est surtout de pouvoir posséder l'équivalent d'un jeu de café chez soi. Le nouveau modèle s'appelle "Jeu-Télé Électronique 7771-G".

J'aimerais bien en avoir un, mais mes parents disent que ça risque d'esquinter le téléviseur. Moi, je trouve que ce serait rigolo de regarder Drucker le dimanche après-midi avec mon high score en surimpression, mais eux non. Les adultes sont pas cool. Si ça continue, je vais faire comme mes potes du lycée et me coller une épingle à nourrice dans le nez. Et aussi déchirer mes fringues.

Il paraît qu'aux Halles, on commence à trouver des tas de magasins rigolos qui vendent des vêtements créés par de jeunes stylistes totalement inconnus ; Jean-Paul Gaultier, Chantal Thomas, Krugger. Ma copine a acheté un Sloogy, làbas. C'est super, c'est un futal en toile enduite hyper moulant, genre costume de plongée en latex, et avec ça elle est rudement jolie, Nina. En fait, elle s'appelle Catherine mais elle se fait appeler Nina à cause de Nina Hagen.

Si j'avais un "jeu-télé électronique", je pourrais faire des parties avec elle parce que l'Hanimex dispose de deux boutons de commande. On peut aussi jouer tout seul, mais c'est moins rigolo. Ou alors, en écoutant de la musique très fort, genre Mink Deville, parce que les sons, c'est bip bip et compagnie. Nina préfère Klaus

Nomi, mais moi j'aime pas trop. En ce moment, mes parents ont ressorti tout leurs disques de Jaques Brel, parce qu'il vient de mourir. Heureusement qu'ils n'en ont pas fait autant à la mort de Claude François!

Cette année, y a aussi Golda Meir, qui est morte. C'est pas de pot, juste l'année où l'état d'Israël allait fêter ses trente ans!

On trouve l'Hanimex à 350 francs dans les magasins. C'est le prix de la guitare électrique d'occasion que je viens d'acheter. Une super copie LesPaul. J'essaie d'apprendre à jouer un morceau de l'album de "Talking Heads 77" que j'ai eu à Noël, mais c'est pas évident. Si ça se trouve, comme le dollar est à moins de 5 francs, les jeux vidéo vont baisser. D'un autre côté, comme le pètrole vient d'augmenter de 15 % d'un seul coup, je sais pas. Peut-être que l'augmentation du pétrole, c'est pour éponger les pertes de l'Amocco Cadiz : 80 000 tonnes de pétrole à la mer !

C'est compliqué la politique, et cette année il se passe plein de trucs : manifestation pour Khomenì en Iran, insurrection sandiniste au Nicaragua, et en Italie, les "brigades rouges" ont finalement tué Aldo Moro. En France, on a le Baron Empain qui s'est fait enlevé et aussi Mesrine qui se planque. Il vient d'accorder une interview à Paris Match et ça a fait un tas d'histoires. Ah oui, il y a aussi les cinglés d'une secte qui se sont tous

suicidés en Guyane et la légion qui est intervenue à Kolwezi. C'est louche! Ma grand-mère dit que c'est pas bon et que d'ailleurs, on vient de perdre deux papes d'un coup et ça c'est un mauvais présage. C'est vrai que le successeur de Paul VI, Jean Paul Ier vient de mourir rapidement, mais je ne crois pas que ce soit un mauvais présage. D'ailleurs, Carter a rencontré Sadate à Camp Davis, et ça, c'est plutôt cool.

Ah, flûte, ça m'apprendra à rêvasser, je viens de perdre! Pour perdre tout seul au jeu d'entraînement, faut vraiment le faire exprès, d'autant que j'ai réglé la vitesse sur "lent" et que j'ai mis l'option "grande raquette". Si ma copine était là, on aurait pu jouer au football, au squash ou au tennis. On peut même brancher un pistolet sur la console Hanimex et s'amuser à tirer sur une cible qui se déplace. C'est super de pouvoir faire tout ça avec un seul appareil. Faut dire qu'à Manchester, vient de naître une petite fille dans une éprouvette, alors c'est pas étonnant, un progrès pareil... Elle s'appelle Louise, la petite fille dans l'éprouvette. Je me demande comment seront les jeux, plus tard, quand Louise aura grandi. En tout cas, quand j'aurai mon permis de conduire, je m'achèterai une Coccinelle. La dernière vient de sortir des usines Volswagen, mais ils en auront quand même vendu 16 millions! Si on compare aux 500 000 consoles Hanimex vendues, c'est pas mal! Samedi dernier, je suis allé avec Nina au Centre Beaubourg voir l'exposition "Paris-Berlin" et justement, il y avait un vieux modele de Coccinelle, C'est drôle parce que la voiture ressemblait aux Cocclnelles actuelles, mais en même temps, c'était pas la même. Si ça se trouve, les jeux vidéo évolueront de la même façon. Je ne sais pas comment dire, euh, ça ressemblera aux jeux de maintenant en 78, mais ce sera quand même différent. Par exemple, ce sera peut-être en couleur. Après l'expo, Nina a voulu aller voir "Le Mariage de Maria Braün" de Fassbinder, mais j'ai préféré rentrer pour lire "Diane Lanster", de Jean Didier Wolfrom, qui vient d'avoir le prix Interallier

Bon, le vendeur du rayon "jouets" commence à me regarder d'un sale œil, je vais arrêter de jouer. Si ça se trouve, il a vu mon badge "Legalize it". De toute façon, ma mère dit que les jeux vidéo, ça ne mène à rien et qu'au lieu de traîner dans les magasins, je ferais bien mieux de travailler en classe. "Plus tard, tu t'imagines que tu pourras gagner ta vie, avec les jeux vidéo?" elle dit, ma mère.

Football, squash et tennis, le grand luxe! À l'époque, il n'est pas encore possible de jouer contre la machine.







C'EST LE MOMENT OU JAMAIS DE PASSER A LA QUADRUPLE VITESSE!



PIONEER, PRECURSEUR DE LA QUADRUPLE VITESSE A CONCU POUR VOUS UN KIT MULTIMEDIA PRET A L'EMPLOI :

- LECTEUR CD ROM
 QUADRUPLE VITESSE
 DRU 104X PIONEER
- CARTE INTERFACE SCSI 2 @adaptec

EN CADEAU:

3 CD ROMS MICRO APPLICATION

Nitro - Médiapool -Supercliparts vectoriels



CLASSEUR RANGE CD ROMS

Pour 4 990 F*TTC

Mais où s'arrêtera Pioneer?



Consolez-vous...

Le mois prochain, la Sony PSX et la SegaSaturn seront sans doute sorties au Japon et la vie des consoleux aura changé! En attendant, je vous présente la PSX que tout le monde veut posséder. Et comme toujours, les machins du mois et tout et tout!

La nouvelle console du mois (et de l'année)

PLAYSTATION: SONY L'A FAITE!



nrèvue pour Noël au Japon (et Namco), Ultimate Parodius (le peut-être même avant), cette shoot-them-up d'arcade de console devient, au cours des Konami), Night Warriors (le noudémos, la nouvelle machine la plus veau beat-them-up d'arcade de attendue par les petits Japonais. Capcom), Battle Gods (un jeu à Même si la concurrence risque la Virtua Fighter), Crime Crakers d'être âpre avec la SegaSaturn, le (un jeu de rôles en 3D). Les jeux nombre d'éditeurs, les titres présont tous prévus sur CD et tous sentés et les capacités de la machine les grands éditeurs non Japonais font de la PSX la console que tout le monde rêve de posséder. Contrairement aux 3DO et autres Jaguar, la PSX possède une liste

d'éditeurs tiers
plutôt nippons
impressionnante.
Les premiers
jeux prévus ne
sont autres
que Ridge
Racer (la
c o u r s e
d'arcade de







FICHE TECHNIOUE

CPU: Pracesseur R3000A 32 bits RISC (30 Mips) cadencé à 33 MHz

PALETTE: 16,7 millians de cauleurs

MEMOIRE PRINCIPALE: 16 MB (VRAM: 8 MB,

SON: 4 MB

MEMOIRE CACHE: 4 KB (Data Cache: 1 kB) EFFETS: Texture mapping, Hardware Rendering, Flat Shading, Gaureau Shading, calculs géométriques rapides grâce au Geametric Transforming Engin. GRAPHISME: Gestian de 360 000 polyganes par seconde.

SPRITES: 4 000 sprites affichables au maximum sans ralentissement (60 images par seconde) avec la passibilité de réaliser simultanément des ratatians, agrandissements, rétrécissements.

SON: ADPCM 24 vaies, sampling à 44,1 KHz. STOCKAGE: Lecteur CD-Ram dauble vitesse.

Telex...Telex...

NEO GEO CD, FNFIN I

À l'heure où vous lirez ces lignes, la Neo Geo CD sera sortie au Japon et vous pourrez même la trouver en import en France pour la modique somme de 4 000 F. Attention, les jeux ne coûteront maintenant plus que 400 F au lieu des 2 000 F sur cartouche qui nous effrayaient tant. Les premiers titres : Last Resort, Samourai Shodown. Fatal Fury Special, Magician Lard.

MARIO AGRIN.

Mario 5 en serait à 25 % de son développement sur l'Ultra 64 (la nouvelle 64 bits de Nintendo prévue paur la rentrée 95). Kanami préparerait déjà des versions 64 bits de Contra, Castlevania et même une versian aventure des Tortues Ninjas.

ÇA, C'EST POUR Plus tard i

Konami nous prépare un Dracuia X sur Super Nintendo pour début 95, un Cantra 5 (quatre joueurs) et un Castievania 5 (32 MB) pour fin 95.

Telex...Telex...

8000 CARAMELS

8 000 finalistes se sont rencantrés le 10 aaût dernier à Takya paur le troisième tournai Super Street Fighter II arganisé par Capcam. Le vainqueur de l'année précédente s'est littéralement fait annihiler par le valnqueur 94. On vieillit!

BRUCE WILLIS SUR SATURN ?

Alors que l'an attend la sortie de Die Hard III, la Fox vient d'annancer la mise en chantier de jeux Megadrive, Super 32X et Saturn basés sur le film.

JAMES CAMERON Sur Ultra 64 ?

Acclaim (premier licencié officiel pour l'Ultra 64 de Nintendo) a annancé la mise en chantier de ses deux premiers jeux sur la 64 bits : il s'agit de Batman Farever et une adaptation du prochain film de James Cameron, "Spiderman".

IIN CHIFFRE I

178 éditeurs tiers seraient en ce moment en train de bûcher sur des jeux SegaSaturn.

Le coin des conducteurs

e mois-ci, trois simulations de courses de voitures sortent sur Super Nintendo, et je me devais de vous en parler pour la bonne et simple raison qu'elles sont toutes excellentes. La première permet de jouer à quatre joueurs simultanément (avec le quintupleur) et reprend le principe de Super Mario Kart. Il s'agit du sublime Street Racer de chez Ubi Soft. Le jeu utilise le fameux mode 7, mais sans coprocesseur style DSP. Le résultat technique est pourtant déconcertant, c'est vraiment rapide, fluide et beau. Mais le plus intéressant est que le jeu est passionnant à deux, trois et bien sûr quatre, l'écran étant alors divisé en quatre parties. Le deuxième jeu de courses se nomme FI Pole Position 2 toujours chez Ubi Soft et reprend

le célèbre Human GP 2 (import japonais). Ce jeu, même s'il est moins fun que Street Racer, peut se targuer d'être la meilleure simulation de FI toutes consoles confondues. On peut jouer à deux simultanément et le réalisme est exceptionnel. Cette suite a gomme les imperfections du premier épisode (dont l'aspect simulation poussé le rendait peu jouable) et est un must pour les amateurs. Le troisième jeu de tutures n'est autre que Stunt Race FX de Nintendo, le deuxième jeu à utiliser le fameux coprocesseur Super FX qui booste les capacités 3D de la console. On peut là aussi jouer à deux simultanément, mais le jeu est davantage destiné aux amateurs de fun et de jeux d'arcade délirants. À vous de choisir maintenant, et bon courage!

Le jeu megadrive du mois URBAN STRIKE

as vraiment d'énormes innovations dans ce troisième volet des aventures que vous connaissez bien sur micro. Quoi qu'il en soit. le jeu bénéficie d'un savoir-faire de la part d'Electronic Arts qui est tout à son honneur. L'espace de jeu est immense et les missions très variées. D'autant plus variées d'ailleurs que certains stages vous proposent de progresser à pied. Le principe est toujours le même, puisqu'il s'agit de réaliser certains objectifs au cours de missions qui se déroulent cette fois en milieu urbain (d'où le titre). La jouabilité sur Megadrive a encore èté améliorée avec des cartes très lisibles et des ennemis qui deviennent vite indestructibles si vous vous ėloignez un peu trop du but. Une cartouche de 16 MB pour ceux qui ont toujours rêve de détruire l'Empire State Building, par exemple...

Editeur: Electronic Arts





Le jeu super nintendo du mois SPARKSTER

onami est vraiment un éditeur de rêves pour la Super Nintendo. Spécialisé à l'origine dans les jeux d'arcade, ce géant nippon a sorti un nombre incroyable de hits sur la machine. Sparkster arrive enfin sur Super Nintendo (un an après la version Megadrive) avec des niveaux originaux. La qualité Konami, c'est d'abord un graphisme coloré de type arcade, des effets spéciaux originaux et un challenge ludique hors du commun. Même les plus sceptiques seront charmés par ce jeu d'action. Les habitués se délecteront avec des heures d'un jeu de plates-formes purement japonais.

Editeur : Kanami

Stunt Race FX



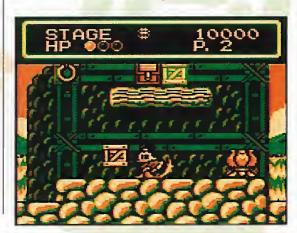




Le jeu oame boy du mois DUCH TALES 2

plates-formes mais qui préfèrent réfléchir un peu, voilà l'idéal : attention, le héros du jeu n'est autre que l'Oncle Picsou. Excepté ce petit détail, les intellectuels dont vous faites partie s'amuseront avec les personnages de Disney, je peux vous l'assurer... On progresse en effet en vue de profil à la manière d'un jeu d'action classique, mais il faut chercher des objets, les utiliser au bon endroit et savoir s'orienter dans un espace de jeu immense. Un grand jeu sur Game Boy.

Editeur: Capcam



Apple différé

"Il y a de plus en plus de jeux Mac", disions-nous en substance le mois demier. Mouais, il faut le dire vite I Pas beaucoup de nouveautés ce mois-ci, mais on peut se consoler en se disant que la qualité vaut mieux que la quantité. Le lecteur sagace et néanmoins contrariant pourra objecter à cela qu'il serait plus sympa d'avoir les deux. Le lecteur est énervant, mais il a raison. Heureusement, on devrait crouler sous les jeux, le mois prochain.

Moulinex



Inherit the Earth



Rusé Renard



les jeux d'aventure. La

fenêtre principale est une

vue en perspective des lieux

visitės, on a le choix entre

plusieurs actions (parler,



ouvrir, prendre...) et les objets sont représentés sous forme d'icônes : le tout se manipule facilement d'un clic de souris. Bon point également pour la carte générale, qui permet de se déplacer rapidement d'un lieu à un autre. Le scénario est simple et le joueur devra parler avec les personnages pour retrouver les obiets et

ans la grande tradition des fables, Inherit the Earth met en scène des animaux. Vous dirigez Rif le Renard qui a été accusé à tort d'avoir volé l'Orbe magique du Royaume des animaux. Affublé de deux acolytes, un cerf et un sanglier, Rif doit déjouer cette sombre machination. Une occasion pour le joueur d'explorer les nombreuses contrées de ce monde et de faire la connaissance des tribus animalières. L'univers est très joli, avec des graphismes et une ambiance médiévale qui font irrésistiblement penser au "Robin des Bois" de Disney. L'interface reprend le meilleur de ce qu'on a pu voir dans

résoudre quelques puzzles. Ne croyez pas que Inherit the Earth soit réservé aux seuls enfants, la réalisation est somptueuse et l'histoire jamais niaise. Mais il y a un hIc : ce jeu est entièrement en anglais, dialogues digitalisés et textes à l'écran compris! Vous auriez peut-être préféré le langage des animaux ?





JOYSTICH N°54 168 NOTEMBRE 1994

"Périodisc Mac" proposera gratuitement à ses abonnés Apple Script. Rappelons que ce langage reconnu par le Finder et de nambreuses applications, permet de créer ses macro-commandes, afin d'automatiser certaines tâches. Par exemple, une tache de café ou de chocolat, un coup d'Apple Script, et hop l la tâche continue à se salir automatiquement. Enfin, je crois !

Spectre, le jeu qui paralyse toutes les boîtes munles de Macintosh et branchées en réseau, ressort avec une nouvelle versian appelée Spectre Suprême, Ce jeu permet de diriger des chars futuristes dans un décor en 3D. La bandeson comporte des voix digitalisées en français et an peut se mesurer à de nauveaux adversaires autres que les chars gérés par la machine ou des adversaires humains : flaques d'acide intelligentes (mais si !), robots meurtriers et autres manstruosités du genre.



Flashback

Flashback is mac

on, lui aussi il aura mis le temps à arriver, mais ça valait la peine de patienter! En voyant la séquence d'intro, plutôt saccadée sur un Vx, je craignais le pire, mais qu'on se le dise, dans le corps du jeu proprement dit, Flashback Mac n'a rien à envier aux versions originales sur Amiga et PC.

Après Another World, Eric Chahi nous avait comblés avec ce jeu d'action/aventure aux animations fluides comme quinze savonnettes à coussin d'air qui feraient du patin à glace... Vous incarnez Conrad, un sale jeune teigneux qui n'a rien trouvé de mieux que de se mettre à dos tous les chasseurs de prime de Titan. Alors, évidemment, va falloir donner du laser, faire des roulés-boulés dans les fougères, sauter et escalader des plates-formes truffées de pièges. Après la jungle, vous pourrez explorer des complexes souterrains, faire un petit tour sur Terre ou explorer des planètes. Chaque monde est vaste,



décomposé en plusieurs écrans, et privilégie qui les phases d'action pure, qui le côté aventure. L'interface est limpide, en deux coups de clavier vous saurez faire faire n'importe quoi à Conrad et on peut ramasser des objets qu'on gère dans un petit panneau d'inventaire. Ces objets permettent de progresser dans le scénario: changer une pile, brancher une cartouche... Bon, trêve de fleurs, maintenant que vous vous êtes bien entraîné avec Prince of Persia, procurez-vous Flashback!

En paquet

Wolfpock de Novalogic sortira très prochainement. Cette simulation de combats navals dans laquelle on se retrouve aux commandes d'un sausmarin, sera le premler produit de l'éditeur sur ce standard, Pour l'occasion, l'interface a été entièrement revue. Le jeu bénéficiera d'un affichage suppérieur à celui de la version PC, à savoir en 640 x 480 pour le Mac contre 512 x 284



Rites vaudou au pays du jazz



une série de rêves étranges. Avec ce premier volet d'une nouvelle série, Sierra s'attaque à un marché plus adulte. Raison de plus pour passer sur le Macintosh, et nous n'allons pas nous en plaindre car l'adaptation est réussie. Une fois n'est pas coutume, le jeu est en plein ecran. Ce qui est habituel en revanche, c'est que le personnage ne se déplace vraiment pas très rapidement. Disons qu'en accélérant au maximum le mouvement au moyen du menu de configuration, on atteint juste une vitesse raisonnable. Pour le reste, nous sommes indéniablement en présence d'un bon jeu : scènarlo béton, ambiance garantle et interface à la Sierra (on se

promène dans un décor et des icônes permettent de se livrer à diverses actions). La bande-son, peut-être un peu trop discrète, est de bonne qualité. À noter que le jeu est livre avec une petite BD de quelques pages, qui permet de se plonger dans l'ambiance.





uuh, les Cornes!

Calanization, la suite de Civilization, sortira chez Microprose en mars. L'info du mals dernier était donc fausse. C'est du reste paur cela que ce n'est pius Mic qui fait la rubrique, Il a été pendu. Je plaisante. On l'a cloué sur une

Рошег Мопрег

Diquettes



Ah ben, c'est pas trop tôt



on mais, vous avez vu l'heure ? Ça doit bien faire quatre ans que Powermonger est sorti sur Amiga, et encore était-ce la suite du vénérable Populous. La question se pose : est-ce qu'on va encore avoir envie d'y jouer après tout ce temps ?

Powermonger a pourtant de quoi satisfaire les plus mégalos d'entre nous. À la tête d'une armée, il s'agit de conquerir 195 territoires par le fer, la ruse et les échanges mercantiles. L'interface est de bon aloi : la vue principale en 3D vectorielle est entourée par une vue aérienne générale à gauche, et des icônes de commande tout autour. Pendant les phases de



combat, vous gérez de manière globale vos soldats en dosant votre niveau d'agressivité (important pour choisir de garder intacts les stocks de nourriture et les autochtones). Une icône en forme de balance vous indique si l'offensive a été un succès, auquel cas on peut passer au territoire suivant.

Mais ce n'est pas tout : mettre à sac les villes conquises ne suffira pas toujours à vous équiper. Vous devez sans cesse vous soucier de votre approvisionnement en nourriture (la chasse au mouton est ouverte) et exploiter les ressources naturelles (bois, minerai), afin de procéder à



des inventions (catapultes, bateaux, charrues, poteries...). Sinon, les graphismes sont mignons avec des personnages liliputiens, et le défilement des saisons est représenté. Les bruitages omniprésents sont aussi très importants pour vous fournir des informations utiles.

Il n'y a pas à tortiller, Powermonger a été et demeure, malgré son âge, un bon jeu de gestion/stratégie. Si vous avez déjà épuisé Civilisation et Populous et que vous souffrez d'anorexie, allez-y!

PRÉVIEW

A-MAZE

A-Maze est le premier jeu français développé entièrement dans ce fameux "code natif", avec leguel Mic Dax naus rebat les areilles depuis la sortie des Power-Mac, l'entends par là qu'il explique la lenteur de bien des safts sur cette machine par le fait que, justement, ils n'explaitent pas les spécificités de la bécane. Enfin, avec A-Maze, an va enfin savoir si Mic est complètement de mauvaise foi, ou... s'il ne l'est qu'un peu! Dans ce sport futuriste qu'est l'A-Maze, les jaueurs sant aux cammandes de vaisseaux de poche qu'ils daivent guider dans un labyrinthe de coulairs, afin de tenter de récupérer un objet qui canstitue le but suprême à atteindre. Paur A-Maze, Atreid nous promet une 3D temps réel incroyablement détaillée, tout en préservont une bonne vitesse d'onimation. Il est hélas encore trop tôt pour juger de ce qu'il en sera au final.

EDITEUR: Atreid Cancept STANDARD: Power Mac SORTIE PRÉVUE: N.C.





Tube félé

Tubular Warlds est un jeu édité par Danglewar. Il faut croire que le génlal Oxyd a fatigué l'éditeur, car ce lagiciel est une vrale catastrophe. Le principe est tout bête: tirer sur des machins de l'espace aux cammandes d'un autre machin de l'espace, les deux machins en question arrivant face à face sur un terrain censé scroller. Ça rame un maximum, même en mode "petite fenêtre", et en dépit de lo beauté du graphisme, on se demonde un peu pourquoi risquer d'éditer un truc oussi naze.



TELEX

3, le jeu de Westwood studio sortira en mars 95. On incarnera dans cet épisode Malcolm, l'ex-méchant.

La suite de Wille Breakthru, sortira ò la mi-octobre.

tosh est prévu pour décembre.

Après le CD-l, c'est à notre tour de jouer les s, la avec le jeu du même nom. Astiquez-vaus. Oups! Astiquez vos jumelles, c'est en novembre l

Novembre. Pfff... pourquoi tout sortir en novembre? C'est bientôt Naël au quoi?

Les auteurs de (voir le banc d'essai dans ce même numéro) cherchent des programmeurs Moc pour adapter leur produit sur l'ensemble de la gamme Apple, PowerMac compris. Alors, si vaus tauchez un tant soit peu votre bille, une seule odresse: François Lianet, 78, baulevard de l'Eurobe. 69310 Pierre Bénite.



Disquettes

Haché menu

lyn Cerrig, un lieu d'une grande beauté, est menacé par le méchant Tnarom (je suis sûr que son prénom, c'est Nick...) qui tente d'en détruire l'harmonie en capturant les fées protectrices du Royaume. C'est à vous, Seigneur des Tempêtes, d'affronter les forces du Mal pour délivrer les fées de leur captivité.

Vous voilà donc dans la peau d'un viking moustachu, la hache frétillante prête à équarrir toute une tripotée de monstres : araignées géantes, démons, dragons cracheurs de feu. Deliverance est un jeu d'arcade comme on n'en voit pas très souvent sur Mac. La réalisation est plutôt moyenne : jolis graphismes, mais les scrollings sont très saccadés. Pour éviter de



vous perdre dans les dédales du Palais, vous disposez de sept Opales que vous pouvez déposer à certains endroits du parcours et qui serviront de points de repère. La difficulté n'est pas excessive et on appréciera le système de niveau d'énergie vitale que vous pouvez recharger en restant immobile. Pour les fanas de jeux d'arcade...





PRÉVIEW

FIRACE





🐧 'il est bien un domaine encore délaissé par la logithèque des U Mocintash, c'est bien celui de la simulation de course de voitures. C'est le constat auquel est orrivé Atreid, qui se devoit, en tant qu'éditeur spéciolisé Mac, de réporer ce focheux oubli. C'est donc dons cette optique que devrait naus parvenir bientôt FI Race. Bien que l'auteur du saft déteste entendre ces mats (wôa l'aut, eh, mon jeu il est entièrement en 3D!), il faut reconnaître que la référence qui vient tout de suite à l'esprit en voyant FI Race est Yroom. Pour savoir s'il se montrera à la hauteur de son prédécesseur, il nous faudra donc ronger notre frein et attendre le début de l'année prochaine.







DERNIERE OFFRE D'ABONNEMENT AVANT AUGMENTATION





JOYSTICK, le magazine des jeux sur micro et CD-ROM

Chaque mois, plus de 150 pages consacrées à l'actualité des jeux :

- des dossiers complets, des infos, les previews des derniers jeux et des nouveaux matériels.
- des tests avec notation et des soluces sur tous les jeux pour mieux s'y retrouver et réaliser des super-scores.
- le cahier spécial CD-ROM pour découvrir les jeux d'aujourd'hui et de demain.

Joystick, c'est "la" référence pour tous les passionnés des jeux sur micro. Pour tous les abonnés, des super avantages:

- JOYSTICK arrive chez vous avant sa parution en kiosque.
- 2 Les petites annonces que vous faites passer sont prioritaires.
- 3 Vous disposez de 120 minutes de connexion sur 3614 JOYSTICK.

199F

AU LIEU DE 330 F

MOIS DE LECTURE GRATUITE

En cadeau : une superbe casquette



Cette casquette siglée
JOYSTICK est un vrai signe de reconnoissance
pour tous les mordus des jeux sur micro.
(toile 100% coton - taille ajustable).

131 F D'ECONOMIE

exceptionnelle d'abonnement à JOYSTICK pour 1 An (11 n°) à 199 F au lieu de 330 F. En plus, je recevrai en cadeau de bienvenue ma casquette.

Je joins mon règlement à l'ordre de JOYSTICK par :

chèque bancaire ou postal

Je renvoie mon bulletin avec mon règlement à : JOYSTICK Abonnements 90, rue de Flandre 75947 PARIS CEDEX 19

Offre valable 2 mois et réservée aux nouveaux abonnés.

*Torif pour la France métropolitaine uniquement.

*Informotique et Liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée p écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

GO!

CT062CC54
Nom:

Prénom:

Adresse:

Code Postal:

Ville:

Mon ordinateur est un :

Pseudo *

* A créer sur 3615 pour profiter du 3614 JOYSTICK

Nous avons

52Mégas!

reçu une

démo de

Sébastien C. nous propose sa conceptian visuelle des profandeurs abyssales. C'est vraiment superbe, notamment au niveau des textures. Réalisé avec l'aide de 3D Studio 3 sur un DX4 75 MHz (il s'embête pas, le Sébastien 1).

It a 17 ans, il s'appette Éric U. et il nous a envoyé une démo de 53 mégas réalisée sous 3D Studio, Sache que ta démo nous a beaucoup plu et qu'il n'y a oucune raison pour que tu ne tentes pas ta chance comme grophiste auprès d'un éditeur de jeux.

e concours Images Magiques continue, et de plus belle. Inutile de vous dire que l'on ne s'attendait pas à des réalisations d'une telle qualité, du moins sur PC, car nous n'avons toujours pas reçu un nombre d'images suffisant pour désigner un gagnant sur une autre machine. Alors, avis aux amateurs du pinceau, si vous êtes possesseurs d'un Amiga, d'un ST ou d'un Macintosh, mettez-vous au travail! Dévoilez nous vos talents cachés en nous envoyant vos réalisations sur disquette (une seule à la fois SVP) et nous tâcherons de sélectionner la meilleure d'entre elles. Ce mois-

ci, la mode est aux animations. Nous en avons reçu un nombre impressionnant, et la plupart de grande qualité. Les gagnants recevront donc comme promis le logiciel Vista Pro 3.2 pour PC de chez Visual Media. Attention, car si le concours continue, le prix changera dès le mois prochain. Nous vous communiquerons les lots que vous pourrez gagner dans le numéro de décembre. N.B.: le concours continue, mais à l'instar du mois dernier, nous ne ferons paraître les résultats que si nous avons suffisamment de participants pour établir un choix. Si tel n'est pas le cas, nous reporterons les nominations au mois suivant.



Le prix spéciol humour revient sans l'ombre d'un doute ò ce cher Francis C, Imaginez un remoke de Mortal Kombat 2 entre Alien 3 et E.T. C'est absolument rigolo et voire très morrant, et ço o été concu ovec le logiciel Animotor Pro.



Simple, mois efficace. La nageoire de ce requin bouge avec un réolisme soisissant, et l'ombre de la bête épouse merveilleuse ment le relief soblonneux. C'est fait avec 3D Studio 2.0 par Geoffrey M. sur 386 DX40 + Co-pro.

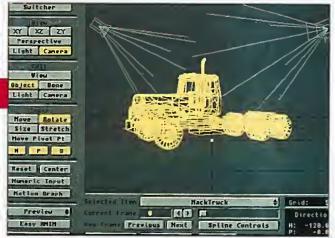
BULLETIN REPONSE EN PAGE SUIVANTE

<u>LiohtWave, la vaque</u>

ewTek, distribué en France par CiS, annonce la disponibilité de la version 3.5 de Lightwave sur Amiga au prix de 4 990 F. NewTek a confirmé ne pas envisager de stopper le développement de ses produits Amiga (rappelons qu'ils ont conçu le génial Video Toaster). NewTek proposera bientôt Lightwave 4.0 en version Amiga, Silicon Graphics, PC Windows et PC Windows NT pour moins de 10 000 F (les utilisateurs de la version actuelle pourront réaliser l'upgrade pour la plate-forme de leur choix pour moins de 2 000 F. Cool!). Rappelons que LightWave est le logiciel d'images de synthèse le plus répandu au monde (10 000 utilisateurs). Quelques fonctionnalités en vrac : modeleur avec splines et booleens, fonction "méta-



form" pour créer des formes organiques, 20 paramètres de surfaces, ray-tracing, flou de mouvement et brouillard animé, animation hiérarchique par "bones", morphing 3D (NDLR: et aussi trifougneur de bords flous, ratatine-ordures modulaire et aéro-fuso-planeur à interpolation molle). Configuration minimum: Amiga avec 8 Mo de RAM, 10 Mo d'espace libre sur le DD. Un 68030 ou 68040 est fortement recommandé...





ImagePals

La platitude de ce vrai-faux va m'attirer les foudres de mon rédacteur en chef. EUH, je ne sais pas encore, je vous dirais ça le mois prochain.

FAUX

FAUX

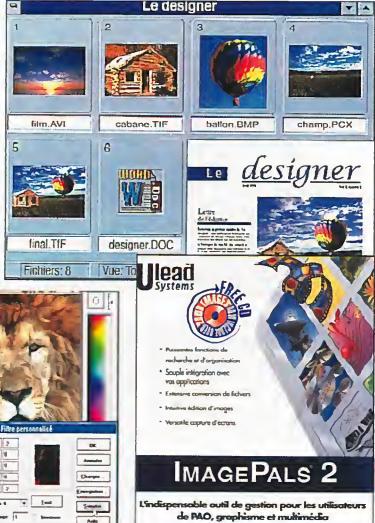
Casque noir:
Moulinex ne sait
pas quoi dire
dans ses
VRAIIFAUX
VRAI
II ne sait pas
quoi dire.

FAUX

Il est très facile de faire un vrailfaux en douce. FAUX Une fois c'est marrant mais on t'a repéré.

magePals est un programme de gestion de fichiers multimédia destiné aux designers, graphistes ou photographes. Sorte de couteau suisse du graphisme sur PC, la version 2 d'ImagePals a été enrichie de nouvelles fonctionnalités : albums de diapos (avec options de "compression", "tri et recherche", et "glisser-coller" dans des applications supportant les liens OLE), support de 40 formats de fichiers parmi les plus répandus (de type raster, vecteur, audio, animation/vidéo), filtres d'effets spéciaux, projection de diaporama avec musique de fond et effets de transition, etc. Jusqu'à la fin octobre, ImagePals2 sera disponible au prix exceptionnel de I 290 F TTC, uniquement chez Graphics (prix normalement constaté: 1 770 F TTC).

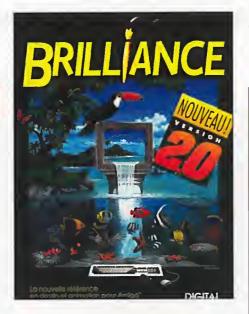




BRILLANCE

iouze : "Brilliance fait peau neuve... et apprend le français! Je ne sais pas pourquoi, mais j'ai le sentiment que tous les graphistes en herbe sur Amiga vont avoir une attaque cardiaque à la seule lecture de ce qui suit. Vous êtes prêts? Alors, voilà : Brilliance, qui détient actuellement la palme du meilleur logiciel de dessin bitmap sur Amiga, s'apprête à sortir en version 2.0! Parmi les optimisations de cette nou-

velle mouture, une vitesse de traitement accrue, la suppression du "dongle" (ouf), ainsi que quelques modifications de l'interface pour une meilleure ergonomie (un "dongle" est une clef électronique livrée avec un logiciel afin que celui-ci ne soit pas piraté). Mais le meilleur reste à venir : à compter de cette version 2.0, manuel et logiciel seront intégralement en français! Allons z'enfants de la patriilie...



VRAI

Maulinex s'est fait gauler paur un vrailfaux écrit en douce VRAI Vrai, il s'est foit gouler!

MATROX DEMOCRATISE SES PRIX

e constructeur canadien des cartes graphiques PC "qui dépotent" annonce une baisse de prix de 20 % sur la MGA Ultima VLB et la MGA Ultima Plus. La MGA Ultima Plus, dotée d'une architecture 64 bits, apporte un accélérateur 3D, du hardware spécialisé pour la lecture de séquences vidéo et des per-

formances hallucinantes sous Windows (NDLR: mais en contrepartie, ça rame sous DOS). Testée avec le WinBench 4.0 de Ziff Davis, elle atteint le score de 40 millions de Winmarks. Elle supporte des résolutions jusqu'à 1600 X 1200 en 256 et 65536 couleurs. Si votre soft de 3D réclame une Ferrari de l'affichage...

GRAFFITIS

On aura tout vu! Graffitis et Tags pour Windows rassemble une floppée de tags de fort belle facture. Si les œuvres qui agrémentent les couloirs du métro vous manquent, vous pouvez en contempler quelques-unes parmi les plus belles, tranquillement installé devant votre fauteuil. C'est incroyable le nombre de trucs débiles que l'on peut refourguer à l'utilisateur sous prétexte que c'est sur CD-Rom!

VRAI

Il n'est pos toujours évident de trouver quoi dire dans un vrailfoux FAUX On trouve toujours un truc à raconter. Par exemple, mai, je porle des vrailfaux.

3615 JOYSTICK

NEWS, INFOS, DÉBATS CONCOU**N**S PRIMÉS, INTERVIEWS, SOLUCES, ASTUCES, DIALOGUES EN DIRECT.

3615 JOYSTICK Le serveur qu'il est super-mèga bien !

CONCOURS IMAGES MAGIQUES

BULLETIN À COMPLÉTER ET À RENVOYER AVEC LA DISQUETTE CONCOURS IMAGES MAGIQUES - JOYSTICK - 10, Rue Thieny Le Luron - 92592 LEVALLOIS Cedex

(Le concours continu ; pour obtenir le règlement, contacteznous à l'adresse ci-dessus)



Ne manquez pas toute l'actualité des jeux vidéo, tests, astuces, etc., chaque mercredi à 16 h sur



VOUS VOULEZ
PASSER À LA
TÉLÉ ET
AFFRONTER
LES MEILLEURS
TESTEURS DE
JOYPAD ?

RENVOYEZ VITE LE BON DE PAR-TICIPATION POUR AVOIR UNE CHANCE D'ETRE SÉLECTIONNÉ.

BON DE PARTICIPATION

À ADRESSER A JOYPAD - MEGA 6 SÉQUENCE DÉCOUVERTE

10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex

OUI, Je suis le plus fort et je veux affronter un de vos meilleurs testeurs.

Nom:	Prénom :
Adresse :	Yille :
Code postal : Age :	Console :

36.68.06.11 * toutes les astuces par téléphone

MEGADRIVE (à partir du 26 septembre),
MEGA CD, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, NES, SUPER NINTENDO
et GAME BOY (à partir du 15 octobre).

*2,19 F l'appel

Mon (nouveau) nome est



vec l'annonce officielle du rachat d'Atreid Concept par le groupe anglais Pearson, le petit poucet des éditeurs français trouve en épilogue du premier épisode de son histoire un "happy end" digne d'un conte de fée. À l'origine de cet éditeur à l'ambiance très familiale, loin des imposantes structures qui caractérisent l'édition de jeux vidéo aujourd'hui, une passion commune : celle des ordinateurs frappès du sigle de la pomme. Atreid Concept prend ses racines fin 89, dans la création d'un groupe de fanatiques de l'Apple II GS nommè BrainSoft, entité à mi-chemin entre le club d'amateurs et l'équipe de développement free-lance. Parmi les sept membres de ce club, un jeune homme du nom de Nicolas Gaume apprend, par un concours de circonstances, que l'un des responsables d'Apple Europe loue comme résidence secondaire une villa voisine de celle de ses parents. Après quelques démarches infructueuses, il parvient enfin à obtenir une entrevue avec ce dernier au cours de laquelle il présente Brainsoft et son ardent désir d'agrément Apple. Nous sommes à présent à la rentrée 90, c'est l'époque de la sortie des premiers Mac "budget", et c'est vers cette voie qu'il se voit aiguillé. C'est ainsi que Brainsoft perçoit son premier Mac couleur, gracieusement alloué par Apple, qui cherche à s'imposer auprès du grand public. Las, c'est également ce qui va précipiter la chute du club, déchiré entre les partisans de la tendance "IIGS" pure et dure et les adeptes du compromis "Il GS+ Mac". Après l'inéluctable scission qui s'ensuit, Nicolas Gaume effectue quelques petits boulots, dans la "plonge" ou la distribution de prospectus, afin de rassembler, sou par sou, l'argent nécessaire au démarrage d'une nouvelle société. Enfin, courant septembre 90, le grand moment

est arrivé, les premières fondations d'Atreid sont posées. Après de longues démarches (encore! décidément, voilà un métier dont la première qualité est la persévérance), ce tout nouvel éditeur parvient à décrocher l'adaptation sur Mac de Pick N' Pile auprès d'Ubi Soft. Le train est lancé, et Atreid va alors enchaîner logiciel sur logiciel (Paragliding ST/AG/PC, musique de Maupiti Island PC, Cogito PC...) pour tout ce que l'Hexagone compte d'éditeurs. Hélas, le destin va une nouvelle fois se montrer contrariant, et ses commanditaires d'une honnêteté toute relative. De contrats piègės en impayés, Atreid tente de survivre et parvient à la conclusion qu'il lui faut, s'il veut éviter ce genre de désagréments, s'auto-éditer. Dès 92, voilà le pas franchi, Atreid est maintenant devenu un éditeur à part entière, sans les moyens des plus puissants de ses concurrents, mais avec une inébranlable volonté de se frayer un chemin dans la jungle qu'est l'édition de jeux vidéo en France. Les années passant, l'arrivée en fanfare du CD-Rom bouleverse toutes les données. Comment être compétitif lorsque l'on sait que le moindre soft sur ce support coûte plusieurs millions de francs ? La solution vient d'être trouvée, sous la forme d'accords passès avec le géant anglais Pearson ("Sky TV", "Thames Television", "Financial Times" ou encore "Penguin Books", ce sont eux !), dejà acquereur, il y a peu, de Mindscape. Avec les moyens financiers que va génèrer cette fusion, Atreid va pouvoir enfin, selon l'expression consacrée, jouer dans la cour des grands. Développement sur CD-Rom et superproductions bien sûr, mais également application en réalité virtuelle sont autant de domaines qui s'ouvrent à ce sympathique éditeur. Et au vu des prochains projets Atreid, le résultat risque d'être fort sympathique. Vivement demain!



Il faut voir Moby, le musicien de lo bande, s'exciter tout seul sur sa bosse ou ses synthés, casque rivé sur les oreilles, olors qu'aucun son ne filtre. Fou rire



On imogine difficilement le chaos dans lequel travaille l'équipe d'Atreid. C'est bien simple, on dirait les locaux de Joy!



Nicolas Gaume tente d'empêcher les poporozzi de photogrophier le boxon phènoménol qui règne sur son bureau. C'est ce qui s'appelle du journolisme d'investigotion!



À 23 ans, Nicolas découvre, perplexe, le dictophone. "J'y comprends rien, moi, à tous ces bidules informotiques!", nous a-t-il confié.



Entre deux scèances de travail, les développeurs d'Atreid pratiquent souvent une technique thailandaise inédite de relaxation oppelée "introduction furtive d'un croyon dons l'areille de son voisin". Ca marche?

Warriors











FALLY

Creative Labs

se lance dans la télécommunication. **YRAI** Les accords portant sur un plan de restructuration viennent d'être signés bar Creative Labs et Digicom System Inc. DSI est une société californienne qui conçoit des Modem. Creative a donc annoncé l'intégration prochaine de fonctions Modem dans ses futurs produits Sounblaster. A quand les *imbrimantes* Creative?





la genèse de Warriors, un constat tout simple effectué par Atreid : le beat'em up parfait n'existe toujours pas. Depuis le succès connu en arcade par Virtua Fighter, deux tendances se dégagent de ce type de soft : les "bitmaps", où les personnages sont dessinés de profil avec un luxe de détails très important, et les "3D", plus pauvres graphiquement mais bénéficiant de la puissance apportée par

L'avantage d'avoir modélisé les personnages du jeu en 3D, c'est que les graphistes de Warriars ant pu danner du relief au sal sur lequel se déraule les cambats. Les guerriers gravissent pentes et escaliers avec l'aisance d'un cabri.

la représentation en 3D faces pleines (changements d'angles de vue, replays en pagaille et animations plus décomposées). Jusqu'ici, donc, il fallait pour tout candidat au développement d'un tel jeu choisir son camp, Pour Warriors, on s'est attaché à tenter de trouver un compromis entre les deux, à réaliser un beat'em up qui comporte les avantages des deux genres sans leurs inconvenients. Irréaliste, impossible ? Eh non, grâce à la création d'un tout nouveau système d'animation nommé 3D Bio Motion. Avec ce procéde, on part de représentations bitmaps (donc belles graphiquement, suivez, quoi!) des personnages de face et de dos, chaque membre du corps étant décomposé. Puis, et c'est bien là que se produit le miracle, l'ordinateur "vectorise". tout seul comme un grand, ces personnages afin d'en créer une version tridimensionnelle, visualisable sous tous les angles. Regardez attentivement les photos d'écrans qui accompagnent cette preview: avez-vous l'impression qu'il s'agit d'objets 3D et non de sprites classiques? Non? C'est pourtant le cas. Ce que vous ne pouvez voir, en revanche,

sur lesdites photos, c'est la fluidité des animations dont bénéficient les combattants. Chaque esquisse de geste est magnifiquement décomposée, de manière très réaliste, les bastonneurs en chef sautent, se baissent, distribuent moult coups de pieds et poings avec un luxe d'étapes d'animation rarement aperçu jusqu'à aujourd'hui. Et pourtant, les sprit... euh, les obj... non, enfin, les machins belliqueux, sans atteindre l'esthétisme d'un Street Fighter II, n'ont pas du tout l'aspect cubique traditionnellement associé à la 3D. Ainsi, chaque combat peut être visualisé sous deux angles différents, de profil ou de 3/4 haut, et l'on étudie chez Atreid la possibilité d'inclure des replays des temps forts des combats d'autres points de

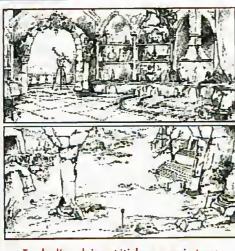






Déjà fort beou dons so version MCGA, Warriors est à mourir dès que l'on posse en mode SVGA. Le plus chouette dons l'histoire, c'est que l'onimotion des personnages n'en rolentit pos d'un poil pour outont. Il fout le voir pour le croire!





Tous les décors du jeu ont été dans un premier temps crayonnés, puis mis en couleur ovant d'être digitalisés et enfin retouchés. Le résultat est plutat probant, nan ?

vue. Pour renforcer encore l'impression de profondeur, le soft gère également l'ombre des personnages en fonction de sa position par rapport à la source de lumière, quel que soit l'angie choisi. Cerise sur le gâteau : Warriors exploitera les modes graphiques MCGA ainsi que SVGA, la fenêtre de jeu étant alors réduite quelque peu. Vraiment très impressionnant! Tempérons cependant un peu notre enthousiasme, car la jouabilité du soft n'est pas du tout réglée, et c'est sans doute là le critère le plus déterminant dans le succès ou l'échec d'un beat'em up. À suivre de près, donc, mais avec circonspection!

Editeur : Atreid Distributeur : Atreid/Mindscape Tél : 56.02.34.34 Standard : PC/PC CD-Rom/MAC CD-Rom/ 3DO

Sortie Prévue ; Décembre 94





Comment RENCONTRER des filles! 36 70 21 07



2000



Comment avoir du succès auprès des filles!



Es-tu prêt pour ta première fois?
36 70 21 07

Comment embrasser les filles!

J'AI HONTE car je ne sais pas danser! 36 70 21 07

Comment les filles aiment être séduites **36 70 21 07**

Comment organiser votre premier rencart!



JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNORK

36 68 21 88

Tout ce qu'il faut savoir sur les filles 36 70 21 07





DIALOGUER ET SE FAIRE DES AMI (E) S, LAISSER DES MESSAGES.

36 70 21 12

Sur le **36 15** GANAL 21 "GAGNEZ"

des magnétoscopes, des CD, des mini-chaînes, des K7 vidéo, des jeux vidéo et plein d'autres cadeaux...

> ALORS SAUTEZ SUR VOTRE MINITEL!

Comment sortir avec une fille SANS PERDRE SON INDÉPENDANCE!

36 70 21 07

Je n'ai pas encore eu de rapports.
Suis-JE NORMAL?

BOXPHONE



de lui laisser un message ? Créez votre répondeur personnel au

36 68 21 41

Tu veux gagner une console MEGA CD 2?

36 68 21 88

Tu veux gagner une console NÉO GÉO ?

Tu veux gagner une console 3 D 0 ? 36 68 21 88

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 f la minute.

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute. COOE MEDIA : 121







ixtase

En ces temps d'invasion du CD-Rom et de surenchères d'animations en images de synthèse, il fait bon découvrir une équipe qui se soucie davantage d'ambiance et de jouabilité que de poudre aux yeux. Alléchés par la preview d'Ecstatica, nous n'avons pu attendre le test final et nous sommes allés à Londres assister à la génèse d'un grand jeu.

omme dans d'autres domaines, l'évolution qualitative dans le monde des jeux vidéo procède par bonds successifs. II suffit qu'un jeu réellement innovant sorte et connaisse le succès, pour que suive une vague de clones. Évidemment, rares sont les précurseurs, plus rares encore les copies qui égalent l'original, et, après la sortie d'un titre phare, il faut bien reconnaître que le joueur blasé doit attendre un bon bout de temps avant de retrouver l'excitation des toutes premières fois (je pense à Dungeon Master ou Doom). le vous le dis en bloc : Ecstatica est vachement excitant! Ecstaticant, même! Aujourd'hui où les équipes de développement se chiffrent en millions de développeurs et millions de dollars (on exagère à peine), on pourrait être surpris d'apprendre que derrière Ecstatica se cachent en tout et pour tout deux créateurs. Andrew Spencer, le programmeur, et Alain Maindron, le graphiste et animateur, nous ont reçus à la bonne franquette, dans leur appartement d'Islington (Londres). On était bien content de voir qu'il demeure encore des artisans "à l'ancienne" dans l'industrie impitoyâââble du jeu vidéo.

Le nom d' Andrew Spencer ne vous dit probablement rien du tout. Pourtant, c'est lui qui a donné ses lettres de noblesse au jeu de foot sur micro en programmant, il y a pas mal d'années, International Soccer sur Commodore 64.



Andrew Spencer

A T I C A: à Islington

<<

Joystick: Yous avez suivi une formation particulière avant d'aborder la programmation de jeux?

Andrew: J'étais à l'université de York en section scientifique, mais je n'ai pas fini le cursus. En fait, je suis réellement autodidacte.

■ Joystick: Vous êtes connu comme le programmeur d'International Soccer. C'est une étiquette qui vous plaît?

Andrew: Je n'ai pas eu énormement d'échos après ce jeu de foot. Je suppose qu'à l'époque je ne me préoccupais pas beaucoup du milieu informatique. Depuis mon expérience Commodore jusqu'au démarrage d'Ecstatica, je suis resté en marge du milieu. Il y a peu de temps que j'ai découvert des jeux comme FIFA ou Kick Off. Je sais que l'on me considère comme le gars qui a fait International Soccer, ça ne me dérange pas. Mais Ecstatica correspond davantage au type de jeu que j'ai toujours voulu créer.

Joystick: Greg Duddle (le producteur du jeu chez Psygnosis) nous a dit que vous aviez passé cinq ans sur Ecstatica. Vous êtes réellement resté tout ce temps à développer? Comment peuton expliquer une gestation aussi longue?

Andrew: Oui, vraiment, ça a bien duré cinq ans. C'était presque complètement à temps plein même si j'ai fait autre chose pendant six mois. Je m'étais coleté avec le milieu de la "pop" et de la "vidéo" et j'ai travaillé avec Captain Sensible avant qu'il ne soit célèbre. Une des raisons pour lesquelles j'ai décroché est que ça ne m'a jamais rien rapporté (rires). C'est bien, maintenant, de revenir au jeu vidéo parce que j'ai un contrôle total sur ce que je fais.

Je pense que les jeux vont commencer à ressembler de plus en plus à des films,

mais je ne crois pas que l'industrie cinématographique et celle des jeux vont fusionner; ce sont des médias complètement différents. Yous ne pouvez pas faire passer la même émotion sur un moniteur, mais un jeu vidéo peut être largement aussi divertissant qu'un film. Le thème d'Ecstatica a germé il y a plus de dix ans et les choses ont sensiblement évolué depuis, même si l'idée originale reste inchangée.

Joystick: Quand vous avez commencé, vous aviez un objectif particulier?

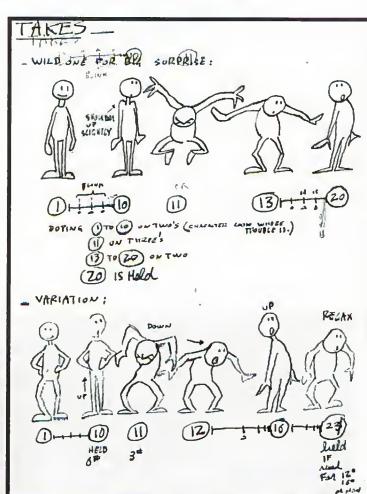
Andrew: Au début, j'avais cette idée d'aventure interactive et le concept a bien mûri au cours du développement. Mais l'objectif permanent était surtout de créer un jeu différent de ce qu'on peut rencontrer actuellement, et de rester très créatif.



■ Joystick: Comment s'est fait le contact avec Psygnosis? Qui est Alain Maindron?

Andrew: J'ai parlé avec quelques autres éditeurs, mais Psygnosis m'a semblé être celui qui convenait le mieux. Les raisons sont multiples et l'argent a eu une certaine importance dans la décision finale. Alain, qui est français, a travaillé sur la conception d'Ecstatica et le scénario. C'est lui qui est responsable de tous les graphismes et animations. C'est son premier grand jeu.

Alain, qui vient du milieu de l'animation traditionnelle, a eu un parcours très impressionnant. Après avoir suivi une formation graphique en France, à Angoulême, berceau de la BD, il décide

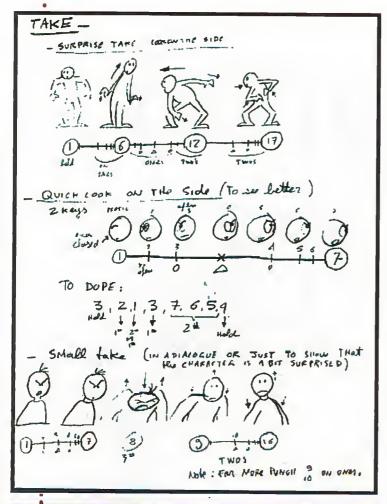




Alain Maindron



ECSTATICA





de s'expatrier car nul n'est prophète en son pays. Ses nombreuses expériences le conduisent à travailler dans un studio d'animation Walt Disney en Australie. Puis il s'installe à Londres où il est animateur sur des pubs et séries télévisées. Avant de démarrer le projet Ecstatica, il avait son propre studio d'animation.

Joystick: Comment vous êtesvous rencontrés? Alain : Ça s'est fait de manière très informelle par un ami commun.

Joystick: Est-il facile de travailler ensemble?

Alain: C'est un processus progressif, on apprend à se connaître. (Il regarde Andrew) En fait la loi de "celui qui arrive à défendre ses idées a raison" s'applique en permanence (rires). C'est une saine émulation.

Andrew: C'était vraiment bien qu'Alain ne vienne pas du milieu informatique. Il apporte une expérience et un regard différents.

Alain: J'ai trouvé normal de disposer de cet outil 3D (le système développé par Andrew pour coder les animations de personnages). Je sais maintenant que c'est un outil unique dans le monde du jeu, mais pour moi c'est naturel.

Andrew: J'ai toujours été intéressé par l'aspect animation réaliste de personnages. C'est ce qui m'a conduit à développer le système 3D d'Ecstatica. C'est aussi pourquoi la collaboration avec Alain est très complémentaire et fonctionne bien.

Joystick: Comment en êtes-vous venu à construire le monde médiéval fantastique d'Ecstatica. Andrew: Des tests, des tests et encore

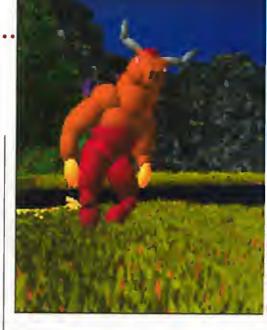
Andrew: Des tests, des tests et encore des tests...

Alain: Le rendu graphique du système 3D à base d'ellipsoïdes, très "cartoon" nous poussait plus vers un monde moyenâgeux. Remarquez, maintenant, on pense que ca pourrait bien fonctionner avec une autre ambiance.

Joystick: On a beaucoup parlé d'ellipsoïdes à propos des techniques employées dans Ecstatica. Vous pouvez nous en dire plus?

Andrew: Les ellipsoïdes permettent de modéliser des objets 3D à partir de sphères. C'est bien plus efficace que les triangles, et le résultat est plus fini, plus "bio". À l'époque ou j'ai commencé le développement, les ellipsoïdes permettaient d'obtenir de meilleures performances en vitesse d'affichage. Mais je suis un peu fatigué qu'on ne parle que d'ellipsoïdes pour résumer le moteur 3D d'Ecstatica. En fait, la réelle innovation se trouve dans le système de programmation des animations des personnages et autres créatures.

Alain: Oui, on ne peut pas appliquer les techniques habituelles de rotoscoping (décomposition d'un film image par image pour en extraire les mouvements) au jeu vidéo. Les mouvements sont trop subtils et le résultat serait imperceptible. Comme au théâtre, il faut exagé-



rer les mouvements et expressions pour obtenir un plus grand réalisme.

Joystick: Vous n'avez pas succombé à la mode de l'intro en images de synthèse.

Alain: Non, on a préféré conserver l'unité graphique du jeu et utiliser le système 3D temps réel. Cette intro est déterminante car elle donne d'emblée le style et l'ambiance du jeu. La musique est aussi très présente. Là aussi, on a voulu quelque chose de différent. La réalisation a été confiée à PC Music, des spécialistes. Le résultat nous plaît beaucoup. Ce n'est pas à proprement parler des musiques, mais des plages atmosphériques échantillonnées.

Joystick: Dans Ecstatica, il n'y a pas de système d'inventaire: ce n'est pas gênant pour la gestion du jeu?

Andrew: C'est un choix délibéré. On ne voulait pas d'un panneau d'inventaire informatique qui vienne masquer le plein écran et faire tomber l'ambiance. Le personnage ne peut porter que deux objets à la fois, un dans chaque main: c'est plus conforme à la réalité.

Alain: Oui, ce n'est pas dans un but de simplification. On a dû gérer des animations différentes selon l'objet que l'on ramasse, et ces animations sont aussi distinctes pour la main droite et la main gauche.

Joystick: Comment se passe la mise au point d'Ecstatica?

Andrew: Nous avons une équipe de testeurs qui ne connaît rien à l'informatique et qui fait des remarques pleines de bon sens et d'esprit pratique. Ils se battent entre eux pour tester le jeu, car c'est un nouveau concept. Ils nous remontent pas mal d'informations et nous avons fait de gros efforts pour améliorer ce qui n'allait pas et rendre les choses le plus abordable possible. Alain: La liberté d'action du joueur étant très grande, cette phase de mise au point était nécessaire car nous n'avions



pas toujours pu prévoir toutes les combinaisons possibles.

Joystick : Comment cela se passe avec Psygnosis? Etes-vous contents de leur manière de voir les choses?

Andrew: Le courant passe bien. Ils nous laissent le contrôle sur le produit.

50 créatures dans Ecstatica

Par exemple, il y a eu des campagnes contre la violence dans les jeux vidéo en Angleterre, mais Psygnosis ne nous a jamais influences sur ce que nous devions faire dans Ecstatica (certaines scènes sont aussi explicites que dans Doom: pendus, cadavres sanguinolents... mais c'est rarement gratuit). Non, tout se passe pour le mieux, nous avons une volonté mutuelle de longue coopération! (rires)

Joystick: Pour finir, d'où vient le nom d'"Ecstatica"?

Andrew: l'ai regarde dans un Thesaurus et j'ai trouve que ça voulait dire

vieille sorcière, mais il y a aussi une autre raison à propos de la drogue. (Il fait référence à l'ecstasie, la pilule des ravers).

Joystick : Merci.







...les créatures les plus étranges qu'il m'ait été donné de voir dans un jeu...





EXTASE SOUS CONTROLE

Ecstatica est un jeu d'aventure en 3D calculé en temps réel dans un monde règi par la sorcellerie et la possession démoniaque. Allergiques au soufre, aux crapauds et aux scènes de tortures sanglantes, s'abstenir! Dans la première preview d'Ecstatica, on avait fait des comparaisons (faut bien se raccrocher à quelque chose) avec Alone in the Dark ou Little Big Adventure. C'est amusant, car ces deux jeux ont été réalisés par la même équipe et sont de grosses réussites (voir le test de LBA par Moulinex dans ce numéro). Andrew Spencer ne s'en cache d'ailleurs pas. Pour lui, les grands titres récents sont Alone et Doom. Ecstatica emprunte le système de vue de caméra d'Alone. Les décors sont des images fixes sur lesquels viennent s'incruster les personnages réalisés en 3D, le point de vue de la caméra changeant en fonction de la position du héros dans le décor.

Mais Ecstatica innove pour ce qui est du réalisme des mouvements. On n'avait jamais vu ça dans un jeu vidéo. La bonne cinquantaine de créatures différentes qui hantent le monde d'Ecstatica sont vivantes (ah mais si!) : chacune a sa démarche et des mimigues qui lui sont propres. Le joueur peut choisir au début de la partie d'incarner un homme ou une femme (ah! le fessier rebondi du perso féminin... hein Linos ?). Monté sur

un cheval, yous pénétrez dans un village après avoir franchi un pont sur un précipice. Tout est désert en apparence et une atmosphère maléfique plane sur les lieux. Vous découvrez bien vite que vous n'êtes pas seul! Votre objectif sera de contrer la sorcière dont les rêves malsains se matérialisent sous la forme de créatures les plus étranges qu'il m'ait été donné de voir dans un jeu. Vous allez devoir affronter (ou fuir !) les "mignons" invoqués par la sorcière et, comme elle, il vous faudra utiliser la magle et même chevaucher des démons afin de rétablir le calme et sauver les villageois. Votre quête vous conduira dans près de 250 lieux situés dans le village ou dans le château qui se dresse sur une colline avoi-

Le personnage que vous contrôlez peut courir, marcher, avancer sur la pointe des pieds. Il peut donner des coups (avec chaque main), esquiver, ramasser des objets et des armes. L'interaction avec le monde est totale. En plus, l'aventure promet d'être longue. Ce n'est pas le jeu linéaire où on reste bloqué devant une énigme ou un adversaire récalcitrant (dans Ecstatica, vous apprendrez que la fuite n'est pas toujours une issue honteuse). Vous devez accomplir un certain nombre d'actions-clés pour finir le jeu, mais l'ordre et le trajet suivis sont laissés à la discrétion du joueur. De ce fait, on pourra y rejouer et découvrir de nouvelles choses. Ya pas photo : Ecstatica laissera son empreinte dans l'histoire des jeux vidéo.(sortie prévue pour décembre sur PC CD-Rom)





reprend du service

our pas mal de joueurs, l'Arche du Capitaine Blood est un logiciel un peu à part, l'un de ces produits phare ayant marque les esprits. D'une part, la bande son de Blood commençait par un morceau de Jean-Michel Jarre, et ça, mine de rien, c'était très important à l'époque, qu'on n'aime ou pas sa musique. Cela signifiait simplement que le jeu vidéo, encore plus réservé à un public de connaisseurs qu'il ne l'est de nos jours, avait eu quelques résonnances dans les hautes sphères du show biz ; deux mondes très proches pour les joueurs, celui de la musique synthétique et celui des jeux synthétiques, se rencontraient enfin et l'on se sentait moins seul devant sa bécane. Faire partie de l'élite, c'est amusant un temps, mais il est bien connu que les précurseurs souffrent de solitude. Ça, c'est pour la petite histoire, mais le grand choc de Blood, c'était surtout qu'en allumant sa bécane, on se retrouvait directement devant une œuvre à part entière, un tout cohérent pensè comme un univers personnel. Il ne s'agissait pas d'un "produit" créé

pour plaire aux masses, mais d'un pari audacieux. Le public ne s'y trompa pourtant pas et le monde entier adora Blood, qui fit des ventes records aux États-Unis.

Il faut dire que le jeu disposait de particularités assez décoiffantes : on y communiquait avec les extraterrestres au moyen d'icônes représentant un langage universel. L'autre grand truc, technique celui-là, c'était les scènes de survol des planètes, représentées au sol par un système de fractales du plus bel effet, d'autant plus que c'était nouveau à l'époque. À part dans les épisodes de "Supercopter", voir un sol généré de cette qualité était impossible. Enfin, et même si ce détail a pu échapper à pas mal de monde, Blood était un jeu totalement pré-cyber parce que subjectif. Non, j'ai pas dit "pubère", j'ai dit "cyber". Entendez par là que l'ordinateur sur lequel on jouait était censé représenter la console de bord de l'Arche, et non pas un écran sur lequel défilait un dessin animė interactif. Les informations que l'on recevait sur l'écran étaient celles que Blood recevaient. On était



One more time

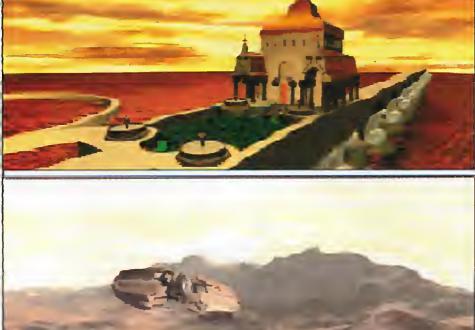
On va bientôt pouvoir recommencer à être Blood avec Commander Blood, qui reprend un peu le même principe. Dire que Commander Blood sera la suite de l'Arche est un peu faux, puisqu'il s'agit plutôt d'une remise à jour du jeu originel, remodelé par quelques trouvailles scénaristiques et surtout dix ans de progrès.

Les personnages de Blood sont toujours là, bien qu'ils aient évolué eux aussi, et la démarche reste la même. À bord de l'Arche, il va falloir explorer l'espaaace (frontière de l'infini) et rencontrer de nombreuses formes de vie. Les dialogues, qui se font désormais par QCM (Questionnaire à Choix Multiple) permettront au joueur de connaître les coordonnées de planètes supplémentaires, et surtout, lui offriront la possibilité d'avancer dans un scénario arborescent particulièrement touffu et imaginatif.

La surprise, c'est que les sprites d'antan ont fait place à de véritables extraterrestres filmés, puis incrustés dans de véritables décors extraterrestre. Du moins, ça y ressemble (en réalité, il s'agit de marionnettes animées et de personnages costumés). La soixantaine de lieux permettra de découvrir de nombreux personnages baroques évoluant sur leur monde d'origine. L'autre surprise, c'est que Commander Blood utilisera un éditeu

L'équipe Blood

De gauche à droite: Sébastien Guilbert et Philippe Arbogast (graphismes), Olivier Carado (programmes), Marcello Morra (marionnettes), Philippe Ulrich (scénario). Manquent Didier Bouchon (programmes), Stéphane Picq et Philippe Egret (musiques, sons), Franck Morel et Jean-Jacques Chaubin (graphismes).



De véritables extra-terrestres filmés p



3D en temps réel révolutionnaire. Pour donner différents ordres au vaisseau, le joueur cliquera à l'aide d'une main en 3D non précalculée, mais néamoins texturée (et je vous garantis que ce n'est pas une map à carreau de type Doom, mais une vraie belle texture). Le système de 3D temps réel devrait

se retrouver dans d'autres scènes du jeu. Du reste, Philippe Ulrich croit très fort à cette technique, et il envisage très sérieusement de sortir, d'ici quelques années, un Blood qui sera entièrement en temps réel, sans parler de l'ultime Blood, en vente sur Terre d'ici dix ou vingt ans!

Nous n'en sommes pas là, et revenonsen à Commander Blood, déjà assez décoiffant pour qu'on puisse patienter sereinement. En cours de jeu, on sera épaulé par Honk, un ordinateur assez facètieux, et Olga, la traductrice. Un passager très prestigieux que je vous laisse le loisir de découvrir par vousmême, fera aussí partie du voyage.

Interaction

Le logiciel, qui analysera l'heure de votre machine ainsi que la date, communiquera par moment avec vous afin de vous conseiller d'aller au lit s'il est trop tard, ou pour vous souhaiter un joyeux Noël. Mais l'interaction au sein du scénario sera également présente, et sí vous vous amusez à détruíre tel vaisseau, vous ne tarderez pas à être submergé par les appels des veuves éplorées. À bord, vous disposerez d'une télévision permettant de recevoir six chaînes.



FAUX

Electronic Arts est cyber branché.

FAUX Lors du dernier ECTS de Londres, le Directeur Général de Electronic Arts, qu'on avait blacé à côté de l'acteur Marc Hamill à l'occasion d'un repas, a passé sa soirée à faire des allusions à Star ... Trek!

Commander
Blood, on pourra
visiter les bars les
plus branchés de
la galaxie et
assister à
quelques
concerts
mémorables.

uis incrustés dans de véritables décors.

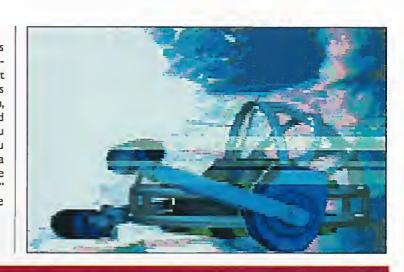
Comique

Outre des infos importantes, ces chaînes, qu'il sera possible de zapper d'un simple claquement de doigt (avec la main 3D), vous permettront de recevoir des programmes débiles genre "jeux télé Kroolies" (une race de Rambo, mais en plus crètin) auprès desquels une guerre tribale passerait pour un bal de débutantes. Vous pourrez profiter aussi de publicités, d'émissions enfantines extra-

terrestre et de concerts de Tina Burner, la chanteuse dont la bouche est connue dans toute la galaxie (d'après son look, je jurerais que c'est elle, le Trou Noir). À propos de musique justement, Commander Blood disposera d'une trentaine de morceaux, traités comme

ambiances sonores avec des sons que les maniaques du sampling devraient apprécier. Naturellement, les personnages seront dotés de voix (en extraterrestre), et les bruitages devraient être à la hauteur. Enfin, il faut noter que Commander Blood s'annonce également très drôle, un peu dans la lignée de l'indispensable Guide du Routard Intergalactique. Ajoutez à cela un look à la Star Wars (genre bar de l'espace), de l'action en 3D à la "Cobaye" (le film), et voilà qui devrait être

cyberchouette.









La 30 Temps réel

L'éditeur 3D en temps réel de Didier Bouchon est une vraie merveille. Il permet d'animer en temps réel des objets 3D texturée. L'outil ne sert pas chez Cryo ò réaliser ropidement des onimotions comme on pourroit le penser. En effet, son moteur sero inclus dans Blood, ce qui permettro de profiter de scènes 3D enfin totalement interactives. Si tout se passe bien, outre la moin du panneau de contrôle, lo 3D temps réel sera au rendez-vous lors d'une hol-lucinante balade au sein du Cybernet. A long terme, Cryo produira des jeux qui utiliseront exclusivement cette technique. Avec un cosque d'immersion, c'est par lo 3D temps réel que la réalité virtuelle trouvero son ES QUESTIONS DES LECTEURS DE JOYSTICK

Philip

n s'en doutait, vous avez répondu en masse à notre appel et avez été fort nombreux à venir sur le 3615 Joystick pour poser vos questions à Philipe Uirich.

Pour ceux qui prennent le train en marche, rappeions que Philipe Uirich est l'une des grandes figures de la micro, depuis Ere Informatique en passant par Exxos et désormais Cryo, dont il est l'un des trois dirigeants et fondateur.

Que penses-tu des nouvelles machines de type CD32,
 3DO, PSX, etc? Est-il prèvu d'y adapter les jeux à venir?
 (Rajol, Denis King, Raes, Recall, Thomblud, SNES Game, Ziot, Kiethal, Aquaviva, Ced Bst, IMC, Alex).

Toutes les nouvelles machines m'intéressent. J'espère seulement, en ce qui concerne celles qui ne sont pas sorties, qu'elles seront vendues à un prix raisonnable. Cela dit, j'aime aussi énormémement le PC, sympa à programmer. En ce qui concerne les adaptations, tout dépend des commandes des éditeurs (NDLR: rappelons que Cryo est un studio de création et non un éditeur).

• Que penses-tu de l'émulateur 3DQ ? (Egs

C'est super, surtout si c'est moins cher qu'une 3DO. Avec cette carte, le PC sera encore plus polyvalent : on pourra, sur la même machine, écrire un bouquin et s'amuser avec des Jeux d'action purs et durs. J'y vois aussi un autre intérêt, car le PC, contrairement à la 3DO, ne monopolise pas le téléviseur familial.

•Que penses-tu de l'avenir de Commodore ?

(Disaster, Geronimo84, Difool Jr, MusicSangenius, Alex, Pastiche)

il est très noir et d'un point de vue affectif, ça me fait quelque chose, mais il faut être réaliste, la bécane n'en a plus pour très longtemps. Chez Cryo, l'Amiga nous sert encore à créer les dessins bitmaps de nos jeux Sega.

• Ne serait-il pas possible de créer une carte pour PC qui apporterait de nouvelles fonctions câblées, genre, scrolling, sprite, calcul 3D etc. ? (Cathia)

C'est non seulement possible, mais je suis certain qu'il existe de par le monde une bonne dizaine de boites travaillant sur un tel projet.

•Est-ce que l'équipe de Cryo compte sortir d'autres CD de musique synthétiseur comme celui de Dune Spice Opera de Exxos ? (Atreïde, SNES Game)

Oui, et plus que jamais, car nous venons de créer Cryo Musique Editions qui travaillera en ce sens avec des artistes appartenant à la culture des jeux vidéo. Toutefois, il faut bien avouer que nous manquons cruellement de temps en ce moment.

•Dune est génial, y a-t-il une suite prévue ? Et pour KGB ?

(Robotyx, Querty Abc, Hotshot, Skywalkr, Polter, Lapiche, Tapis de Sol, Wyckaert, Pouah, Honor)

Une suite à Dune ? Pourquoi pas ? On a bien mis dix ans pour faire celle de Blood, alors tous les espoirs sont permis ! En ce qui conceme KGB, pas de suite pour l'instant, car Yves Lamoureux travaille sur d'autres projets et il sera occupé pendant une bonne année.



 Penses-tu que des études d'ingénieur en info soit une formation qui puisse conduire à la réalisation de jeux ? (Erikson, Full, Brubru, Great)

Ça ne peut pas faire de mal, mais il est certain qu'un ingénieur devra oublier une bonne partie de ses connaissances pour travailler à l'élaboration de logiciels de jeux. Pour être développeur dans notre milieu, le mieux est de connaître sa bécane sur le bout des doigts et d'y passer seize heures par jour avec un assembleur.

•Bonjour, je me demande ce que deviennent Rémi Herbulot et Didier Bouchon qui ont travaillé sur tant de bons jeux ? (Cadillac, Rescape)

Rémi Herbulot est l'un des boss de Cryo et Didier Bouchon s'occupe là de la recherche et du développement, ce qui nous permet de disposer d'outils maison de pointe.

• Qu'est-ce qui, pour toi, caractérise le plus Cryo et qui le différencie des autres labels ? (Satan)

Les cent personnes qui travaillent ici ! Nous sommes tous des auteurs, des créateurs. Nous nous attachons à faire de nos jeux des œuvres et non pas seulement des produits

•Il fut un temps, vivait EXXOS. Les happenings étaientils juste pour s'amuser ou y avait-il une idée derrière tout ça? (Hugo)

L'idée était que nous faisons partie des industries de la communication. Il était donc évident d'aborder parfois le sujet en tant que spectacle mis en scène. (NDLR: Lors de cérémonies filmées en vidéo ou s'étant déroulées en "live" sur des salons, l'équipe de Exxos sacrifiait des machines à des divinités extraterrestres).

 N'es-tu pas un peu nostalgique de la période Arche du Capitaine Blood, c'est-à-dire la période où une seule personne pouvait décider de programmer elle-même son jeu et puis de démarcher auprès des différents distributeurs? (Pouah)

Oh si! Maintenant, créer un jeu nécessite de travailler à quinze personnes nult et jour pendant deux ans. Je suis ravi d'avoir connu cet âge d'or où le marché n'existait pas encore et où tout devait être inventé.

• Je voudrais savoir s'il y a des types de jeux que tu ne souhaites pas aborder? (Rouin)

Oui, les jeux chiants! Par affinité, il est certain que je préfère les biogames et tout ce qui est toumé vers le futur. Je me vois mal créer des jeux de sport, par exemple. Tout ce qui touche à la 3D en temps réel ou au cinéma m'intéresse.

• Pourquoi utilisez -vous, chez Cryo, des PC avec 3D Studio alors que les stations Silicon Graphics sont beaucoup plus performantes ? (NTSC)

Elles sont plus performantes pour la réalisation de publicités ou pour le cinéma, mais je préfère 3DS, plus souple parce que plus proche de l'esprit bidoulllage qui colle parfaltement avec l'univers du jeu vidéo.

 Ou'a pense Jean-Michel Jame de l'utilisation d'un de ses morceaux dans l'Arche du Capitaine Blood ? Es-tu en contact avec lui ?

En ce moment, Jarre est difficilement joignable, mais à l'époque, je l'avais bien entendu rencontré. Au moment de Blood, le matériel dont les musiciens disposaient était moins performant qu'à l'heure actuelle et Jean-Michel avait été sidéré par la puissance de nos outils, qui nous permettaient de triturer ses musiques et de les remonter dans tous les sens, bien plus facilement qu'il ne pouvait le faire en studio!

• Penses-tu que les jeux CD vont évoluer, ou devronsnous nous contenter d'une faible interactivité ?

(Amigafann, Ouas-Art, Khordo)

Il est vrai que les jeux CD sont moins souples que les jeux calculés en temps réel, mais nous travaillons à y remédier. La technologie met du temps à évoluer, mais lorsque l'on voit le chemin déjà parcouru, il y a de quoi être optimiste. Si l'on veut bien se rappeler des premiers jeux sur CD-Rom de Sega et les jeux actuels, on peut mesurer l'évolution. Il faut aussi se rendre compte que le temps de développement des jeux ambitieux avoisine les deux ans, et que, pendant ce temps, la technique évolue. Ainsi, nous travaillons aujourd'hui sur de nombreuses techniques qui révolutionneront les jeux de demain, ceux qui seront finis dans... deux ans!

LA DYNAMITE EST ENFIN LIVREE EN CD!

- un monde entierement modelise en 3-d.
- DE L'ACTION PURE ET DURE.
- INTERFACE ERGONOMIQUE AU CLAVIER, A LA SOURIS OU AU JOYSTICK.
- JUSQU'A 6 JOUEURS EN RESEAU OU PAR MODEM. INTERFACE PERMETTANT DE JOUER AVEC UN CASQUE DE REALITE VIRTUELLE.

METTEZ-VOUS AUX COMMANDES DE VOTRE ZEPHYR, LE PLUS SOPHISTIQUE DES ENGINS DE COMBATS, A TRAVERS UN DEDALE DE SOUS-TERRAINS, SOUS L'EAU OU AU-DESSUS DES CAMPS ALIENS, POUR REMPORTER LA GLOIRE ET LE TRIOMPHE.



NEW WORLD COMPUTING, INC

P.O. Box 4302, Hollywood, CA 90078

Distribué par PPS - 150, Boulevard Haussmann 75008 PARIS Tél.: (1) 43.59.47.47 - Minitel 36.15 PPS SOFT

© 1994 New World Computing, Irac Zaphyr est one manuse disposte de New World Computing. New World Computing at son longs you due manuses disposées de New World Computing, Irac Tous dealts releaved, Heldes d'Acorde de la vigrante

C D - 1

ANSOLO

Mutant Rampage

EDITEUR : Philips (1) 47.28.51.00 SORTIE PRÉVUE : Décembre

VRAI FAUX

Lucas Art est
un peu triste, il
n'a vendu que
450 exemplaires
de Rebel Assault
sur PC GD-Rom
et 40 X-Wings sur
PC disquettes.
C'est triste.
FAUX: En fait,
Lucas Art a
vendu 450 000
Rebel Assault
(sans comptabiliser les packs) et
400 000 X-Wings.
Ça m'étannait
aussi !

■ Un X-Wing
Collector devrait
sartir prochainement.
VRAI: Ce CD
comportera XWing et 8 mlssions, dont 6
totalement
inédites. Des voix
digitalisées
seront rajoutées
ainsi que des
bruitages.



ouleversifiant, que dis-je, étonnifiant : un jeu de baston sur CD-I! Et pas des moindres, et pas d'la daube. Mutant Rampage reprend un principe à la Double Dragon, c'est-à-dire que les vilains gros bills sont vus de profil mais peuvent se déplacer en profondeur, ce qui corse la difficulté. Vous rêviez de visiter l'an 2068 ? Vous y êtes. Après la terrible guerre nucléaire, les enfants de la Terre ont muté et, profitant des nouveaux implants cyber-bioniques Tha-Reum, ça bastonne dur dans les rues des cités ravagées. Face aux hybrides, vous contrôlez une équipe de trois "naturels". Tout au long de quatre niveaux, vous allez devoir prouver votre valeur contre dix gangs d'irradiés.

Le moindre que l'on puisse dire c'est que cette preview est impressionnante : ça bouge bien, l'animation est fluide pour du CD-I, et les sprites, entièrement dessinés sont magnifiques. Au cours de l'action, on peut permuter le personnage actif, chacun disposant d'une brochette de coups et de caractéristiques spéciales et pouvant en outre ramasser des armes en chemin. Entre les phases d'action s'intercalent des scènes cinématiques en dessin animé afin de faire connaissance avec les boss des gangs. L'usage du joypad est évidemment obligatoire et les parkinsoniens auront un avantage sur les autres. Avec un style

graphique très beau et original, et une jouabilité surprenante pour cette machine, Mutant Rampage va venir bousculer les idées reçues sur CD-I!











Lemmings

ui ne connaît pas les Lemmings, ces petits gnomes crétins à la chevelure verte ? Non contentes d'être abruties, ces créatures microscopiques ont un comportement sulcidaire, comme les rongeurs du même nom – mais qui n'ont pas, eux, les poils verts (NDLR : Sauf si on les peint en vert, mais qui aurait une idée aussi stupide ?). Bref, Lemmings est un jeu de réflexion à tableaux, plutôt sympathique, qui a connu son heure de gloire sur micros. On ne pouvait trouver meilleur candidat pour une adaptation sur CD-I, car c'est le type de programme qui ne requiert pas des performances techniques démentielles. Doté d'une intro cinématique originale par rapport à la mouture 3DO (intro au demeurant un peu débile : les joueurs de Lemmings sont-ils censés avoir moins de six ans ?), la version CD-l saura vous rendre, dans son intégralité, la substantifique moëlle de la philosophie lemminienne. Sauf les écrans

de score, qui s'avèrent vraiment hideux (prévoir une crème solaire écran total). Un grand classique, donc, prochainement sur vos consoles Philips.



EDITEUR : Philips (1) 47.28.51.00 STANDARDS : CD-1 SORTIE PRÉVUE : Décembre

PC CD-Rom, Amiga, CD32

PowerDrive

a race des courses de voitures en vue de haut n'est pas près tage de rallye pour mieux s'imprégner de leur sujet.

La vue de haut est en légère perspective avec des sprites de voitures beaux et grand format. Aux dires de Rage, ce mode de vision permet de mieux apprécier les trajectoires, même s'il requiert de

3(0)(0)

plus grandes capacités d'anticipation (vous assurez ou

vous n'assurez pas ?). Un des atouts majeurs de sant au mieux son budget.

EDITEUR: US Gold (1) 44.59.21.12 **SORTIE PRÉVUE :** PC CD-Rom (Oct.), Amiga (Nov.), CD32 (plus tard)



de s'éteindre avec l'arrivée imminente de PowerDrive chez US Gold. Développé par Rage (des Anglais pas manchots du compilateur), cette course de rallye voiture devrait se tailler une place de choix dans la catégorie. Non contents d'avoir contacté six constructeurs automobiles pour intègrer au mieux les caractéristiques des bolides (Mini Cooper, Cinquecento, Vauxhall Astra, Renault Clio, Celica et Ford Cosworth), les développeurs de Powerdrive ont suivi un stage dans une école de pilo-

PowerDrive est la grande variété des situations de conduite. En plus des véhicules qui changent, vous pourrez piloter sur 48 circuits différents répartis dans huit pays (Suède, Kenya, Australie, Finlande, etc.). Évidemment, chaque région apportera son lot de terrains (sables, glace, boue, etc.) et conditions climatiques propres, Vous êtes un as du dérapage noncontrôlé ? Il va falloir s'appliquer un peu plus, car à la fin de chaque course on doit réparer la voiture en utili-Sinon, les données affichées en surimpression à l'écran sont simples et efficaces (compte-tours, vitesse, temps, rapport de boîte), et les commandes sont tout ce qu'il y a de plus classique (accelérateur, direction, freins, boite automatique). La cerise sur le gâteau : on pourra jouer en réseau.

[Windows]

Metal Marines



our la plupart d'entre vous, adeptes du jeu sur micro-ordinateur, le nom de Namco n'évoque sans doute pas grand chose. Il n'en va pas de même des consoleux, pour qui cet éditeur nippon est synonyme de qualité, comme en attestent les nombreux hits alignés sur Megadrive et autres Super NES par Namco.

Mais avec la montée en puissance des PC sur le marché et le recul sensible des consoles traditionnelles, bon nombre d'éditeurs jusque-là dédaigneux décident de se lancer dans le développement de softs micros. Metal Marines est un exemple parfait de ce phénomène. Déjà sorti il y a quelques mois sur console Super Nintendo, le voici qui arrive à présent sur PC.

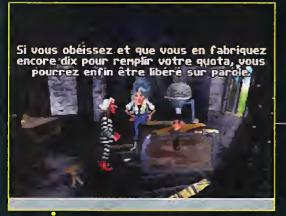
Metal Marines est un wargame dont l'action se déroule en temps réel, à la manière de Dune 2. Vous disposez, ainsi que votre adversaire, d'une île représentée en 3D isométrique, sur laquelle sont établies diverses installations militaires ainsi que trois Quartiers Généraux. Le but du jeu est de localiser, puis de détruire les QG de votre ennemi avant qu'il n'en fasse de même avec les vôtres. Localiser, car le territoire qu'occupe votre adversaire vous est au début du jeu totalement



caché. Ce n'est qu'au fil de vos explorations (en envoyant des missions) que se révèleront peu à peu ses bâtiments. Une fois les points stratégiques détectés, il ne vous restera "plus" qu'à envoyer des missiles ballistiques et autres commandos de marines robotisés (d'où le nom, aaah, O.K., O.K., O.K.) afin de semer la destruction.

Bonne nouvelle, Metal Marines exploite l'environnement Windows et bénéficie donc de graphismes en SVGA très fins. Enfin, il vous sera possible d'y affronter votre bécane ou un ami, par le biais d'une liaison RS232 ou d'un modem. Après le beat'em up, le shoot'em up, voici venir le nuke'em all !

EDITEUR : Mindscape TÉLÉPHONE : (16) 99.79.66.48 SORTIE PRÉVUE : Novembre 1994







Kyrandia III Malcom's Revenge

EDITEUR: Virgin (1) 53.68.10.10 STANDARD: PC - CD Rom SORTIE PRÉVUE: Décembre

COMPACL

ref résumé de la saga : lors du premier volet Malcom, le méchant sorcier de Kyrandia a tué le roi et la reine. Brandon se vengea en le transformant en pierre. Dans le deuxième épisode, ce fut au tour de Zanthia d'affronter les forces du Mal. Dans ce nouvel épisode, vous incarnez... Malcom. Dès les premières actions, il clame haut et fort son innocence. La reine a été tuée par le couteau magique... tenu par Malcom! Il explique qu'en fait, il ne cherchait qu'à arrêter le couteau magique. Personne ne le croit. Mais n'oublions pas que Malcom est méchant. C'est tout de même lui qui faisait disparaître un à un les arbres de Kyrandia. Par conséquent, vous aurez à incarner un personnage maléfique voulant juste prouver son innocence. Il gagnera des points en faisant le mal. Ça nous

change de la plupart des jeux qui se ressemblent tous par la pauvreté de leur scénario.

Et puis là, c'est beau, mais quand je dis "c'est beau", c'est pas peu dire: énormément de séquences 3D Studio s'insèrent dans les décors. C'est bien simple, on ne reconnaît pas la griffe

de 3D Studio tellement les sprites se fondent merveilleusement dans le paysage. Autre petite trouvaille qui ne gâche rien : quand vous posez un objet dans un endroit ombré, l'objet s'assombrit.

Les voix sont digitalisées (en anglais), mais les textes en français

sont à l'écran. Ce que nous avons vu nous a beaucoup plu; mais je ne résiste pas au plaisir de vous raconter quelques actes de

méchanceté que peut commettre notre héros. Dans les décors, on trouve toujours un môme qui parle une langue qui nous est inconnue. On en a vite marre et on commence à essayer les objets de son inventaire sur lui. Un clou, un tesson de bouteille, une paire de ciseaux ("tu veux que je te refasse une coupe, petit ?"). L'ordinateur vous décerne alors les points du plus mauvais baby sitter ! Bien entendu, il est assez déconseillé de faire cela sur votre petite sœur ! Enfin, quand c'est fait avec humour, ça passe beaucoup mieux que sur certains jeux d'arcade. À chaque fois que l'on gagne des points,













ils sont toujours différents et adaptés selon la situation. Et à chaque fois, on est plié en deux. À chaque fois que Malcom sort un jeu de mots vaseux – et ils sont nombreux – on entend les rires d'un

public tout droit
sorti de la roue
de la fortune.
L'interface
n'empiète pas
sur les écrans
de jeu, car
elle apparaît
lorsque l'on
dirige sa souris
vers le bas. Vous
y possédez un
inventaire de dix objets.

C'est également ici que vous pourrez déposer votre sceptre aux pouvoirs magiques. Un peu comme dans Kyrandia quand Zanthia récupérait son chaudron magique, ou comme quand Moulinex récupère un nounchakou dans la rédaction de Joy. Autre innovation : vous pouvez jouer au Malcom gentil, normal ou méchant.

> Et vous pourrez en changer à n'importe quel moment de votre aventure.

C'est toujours difficile de se prononcer sur une préview. Mais là, on voit difficilement com-

ment, après cette version bêta, pourrait naître un mauvais jeu. Y a plus qu'à attendre... pas longtemps paraîtil : d'ici la fin de l'année.



Qu'estce que c'est que ce Co? Mais? Mais?

Ce on'a pas sa place ici, retirez-le immédiatement!

P C - C N

Lord Casque Noir

Alone in the Dark III



EDITEUR ; Infogrames (16) 72.65.50.00 STANDARDS ; PC-CD SORTIE PRÉVUE ; Fin Novembre

ne fois n'est pas coutume, le dernier épisode de la trilogie des Alone in the Dark sortira d'abord en CD, puis en disquette, Inutile de vous présenter le concept d'un jeu déjà primé dans le monde entier. La représentation de l'action en trois dimensions qui en a fait son immense succès reste inchangée, rapidité mise à part, et l'ambiance lugubre du premier jeu de la série reste omniprésente. Mais Alone 3 réserve aussi quelques surprises qui ne manque pas d'intérêt. L'histoire débute en fait lorsque le second épisode prend fin. Carnby, toujours aux prises avec des fantômes, débarque dans une ville de western en plein désert de californie, plus exactement sur la faille de San Andreas, réputée pour son activité sismique. Cet ancien village réservé aux tournages de films, grouille de revenants armés. Carnby devra, outre les éviter, retrouver un infâme personnage qui veut provoquer un séisme d'une ampleur sans précédent.

Alone 3 vous donnera l'occasion d'assister à la mort de Carnby (sniff!), réincarné tour à tour en cougouar et en cowboy. Les animations sont magnifiques, notamment celles du félin, et les ennemis qui meurent se transforment désormais en bestioles de mauvais augure s'échappant dans un brouhaha de cris stridents.

D'autres améliorations concernent le nombre de sauvegardes (4 x 6 sauvegardes possibles), le réglage du niveau de difficulté, y compris pendant le jeu, l'accélération des routines d'affichage permettant d'obtenir une fluidité conséquente sur un 386DX40. Enfin, signalons les multiples petits clins d'œil aux deux épisodes précédents.

Sans innover plus que ça, Alone 3 nous promet encore de longues heures (70 d'après l'auteur) d'amusement, et ne pourra qu'enchanter les fidèles de la série. À suivre...





Pinball Illusions



hop! C'est reparti pour le troisième volet de la saga flipperienne de 21st Century, intitulé Pinball Illusions. Mais cette fois, il devrait s'agir de l'ultime flipper sur Amiga, aboutissement d'années de développement de ce type de jeu. Trols nouvelles tables vous attendent dans Pinball Illusions, bourrées à craquer de couloirs et toboggans. Nouveautés notables, la possibilité de passer en haute ou basse résolution d'un simple appui sur une touche de votre clavier, alnsi que la (très réclamée) présence d'un mode multi-bille. Du tout bon en perspective pour les piliers de bar.



EDITEUR: 21st Century (19/44) 235.851.852 STANDARDS: A1200/CD32 SORTIE PRÉVUE: Novembre 94



vous en avez maintenant le droit!

Vous avez bien lu. Grace à Joystick, vous pouvez copier. Des jeux, des images, des programmes pour tricher à donf.

Il vous faut un Minitel, un câble Minitel, notre programme Fissal, un PC. Vous vous connectez sur 3615 loystick où vous ne payez que 99 centimes par minute.

Copiez chez vous et pour moins de 120 francs le fameux Nishiran, un jeu complet et passionnant pour votre PC. Vous avez le droit!



Notre réputation est en jeux.

(mise en page fronteusement copiée sur une superbe publiche de groupe de preses angles Entero Publishing, annonçant le Jancement de magazine ".net", Parce que rous, quand en nomes, on le die...

Renvoyez ce bor	n de commande	à: Joystick, Ser	ivice Fissa, 10,	rue Thierry Le	Luron, 92591
Levallois Perret	Cedex. Chèques	et mandats à	l'ordre de HDI	P. Tarifs TTC,	port compris.

Nom: Prénom: Adresse: Ville:

Fissa version PC + le câble: 65 francs
(câble PC/Minitel 25 broches femelle)

la K7 audio de Moulinex jouant du violon, 90 mn: 42000 francs.

COI & PC CO

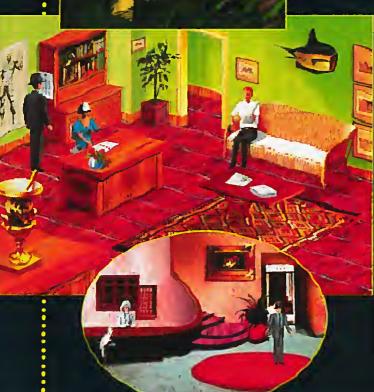
Lord Casque Noi

Secret Mission





EDITEUR: Microids STANDARDS: CDI, PC CD SORTIE PRÉVUE: Fin novembre



eff 4, tel est le nom de notre héros. Cet agent secret chargé de mettre la main sur des documents prouvant qu'un coup d'état est bel et bien prévu le jour de la fête nationale, va devoir avant toutes choses recouvrer la mémoire. À peine posé sur l'île, notre Jeff4 reçoit en effet un violent coup de matraque le plongeant dans un état d'amnésie profond. Le jeu débute dans une chambre d'hôpital...

"Allez, debout feignant"! Sur ces bonnes paroles, Jeff43 se lève, la tête comme une pastèque. Après quelques hésitations, notre homme57 se lance à la recherche de son identité. Difficile de ne pas être frappé à notre tour par le style de graphisme employé: mi-pastel, mi-photo, le résultat obtenu change un tant soit peu de l'ordinaire.

Conçu au départ pour un large public, Secret Mission ne sera pas d'une grande difficulté. Une raison à cela : les utilisateurs de CD-l sont pour la plupart d'entre eux novices en la matière (il n'existe quasiment pas de jeux d'aventure sur cette bécane). Il suffira donc de manier quelques objets au travers d'icônes et de faire preuve d'un peu de logique pour parvenir à remplir sa mission. Et puis le jeu sera entièrement en français parlé, ce qui, vous en conviendrez, facilite pas mal les choses. Mais ne vous y trompez pas, les aventures de Jeff3, 14 seront suffisamment étendues pour vous procurer de longues heures de plaisir... enfin, je l'espère. Test le mois prochain.



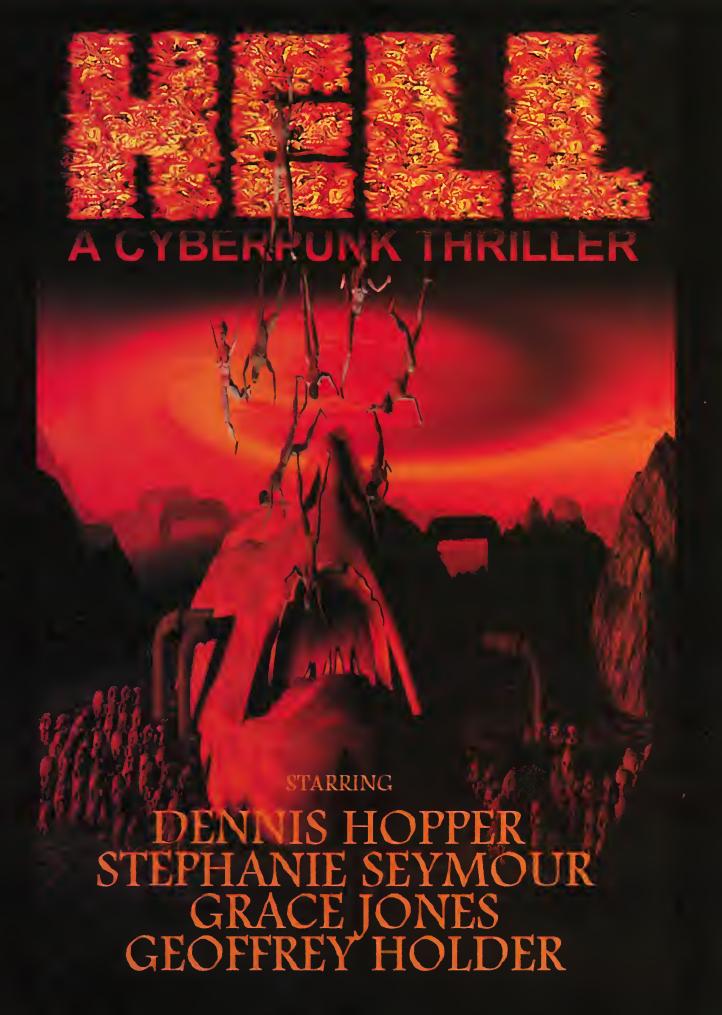
[] - |

Big Bang Show

u vue du titre de ce jeu CD-I, je pensais qu'allait m'être enfin donnée la réponse sur le devenir de la vie, de l'univers et du reste. Eh bien non pas du tout. Big Bang Show, destiné aux plus jeunes. est un jeu d'arcade couplé à un Quizz. La présentation en vidéo digitalisée est assurée par Albertus le savant fou. Ensuite vous devez diriger Sparkie, une boule orange rebondissante, dans plus de 100 tableaux, en ramassant les bons bonus et en évitant les trappes cachées. Entre les phases d'arcade viennent s'intercaler des questions de culture générale. Les tableaux se répartissent en cinq époques (Big Bang, Préhistoire, Moyen-Age, 20ème siècle et le Futur) et une séquence de saut dans l'espace avec collecte de bonus supplémentaires matérialise le passage d'une époque à l'autre, Souhaitons qu'Infogrames fasse un peu évoluer ce produit avant la sortie finale: lorsque l'on répond mal au Quizz, Big Bang Show ne donne pas pour autant d'explications ou la réponse exacte. Le discours du savant n'est pas non plus un modèle d'imagination. Enfin, il y a quand même pas mal d'options et on peut jouer à deux.



EDITEUR: Philips/Infogrames (16) 78.03.18.46 STANDARDS: CD-I SORTIE PRÉVUE: Décembre





Available on PC CD ROM

GAMETEK (FRANCE) LIMITED. BP 251 69152 Decines Charpieu Gedex France GAMETEK

PC AMIGA

Lord Casque Noir

Lemmings 3 All new world of Lemmings

EDITEUR:
Psygnosis
(1) 46.43.93.10
STANDARDS:
PC Amiga
SORTIE
PRÉVUE: Fin
Novembre







lert, tuuuiiiit, tuuuiiiit, red alert. Les gnômes aux cheveux verts sont de retour. On a eu droit à Lemmings sur quasiment toutes les machines, on a eu droit à des scénarii disk, à des séries limitées, à une suite : Lemmings 2, on a eu droit... Stop, moi les lemmings, ils me sortent par les trous de nez si vous voulez tout savoir. À peine ai-je eu le temps d'oublier leur tête que voilà Lemmings 3. Arrrghhh... Alors ils se reproduisent là ou quoi ? À défaut de lancer la disquette



par la fenêtre, ma conscience professionnelle me dicte qu'il vaut mieux la glisser dans le lecteur de ce bon vieux PC, chose que je fais aussi sec. Et oh, more surprises, une fois n'est pas coutume, le jeu a été entièrement remanié. Ouf! On a frisé!'overdose.

Les lemmings tout d'abord sont plus gros (mais alors, ils bouffent là ou quoi ?) et leurs gestes mieux décomposés. Leur maniement paraît nettement amélioré. Ensuite, les tableaux sont aussi bien en hauteur qu'en largeur avec un scrolling multidirectionnel en conséquence. Les décors des niveaux sont moins pauvres que dans les jeux précédents et les Lemmings maîtrisent mieux leurs outils. Avec plus de 120 niveaux dont certains seront cachés, avec une pléthore de nouveaux pièges et de monstres, espérons que ce Lemmings 3 parviennent à nous tenir en haleine comme y était parvenu Lemmings I en son temps. Ah oui, j'oubliais, All New World of Lemmings comprendra 4 mini-episodes qui sortiront à intervalle régulier. À suivre des le mois prochain.

[] - |

Cluedo



aviez-vous qu'il se vend plus d'un million de boîtes du jeu de plateau Cluedo chaque année dans le monde? Dans ce jeu d'enquête détective, les joueurs (jusqu'à 6 par partie) doivent trouver qui a commis un meurtre, dans quelle pièce de la maison et avec quelle arme. Mais la comparaison de Cluedo CD-i avec le jeu de plateau s'arrête là. Nécessitant l'extension FMV, cette version informatique y ajoute la dimension vidéo et... et... l'interaction complètement multimédia, bien sûr! Au début de la partie, les joueurs choisissent quels personnages ils incarnent, puis se déplacent sur le plateau en jolie perspective 3D. Quand un joueur entre dans l'une des pièces de la maison, l'enquête peut commencer. On pourra par exemple examiner un objet, interroger un personnage (mais attention le véritable meurtrier peut vous raconter des cracks), lancer un film vidéo de la pièce avant le meurtre ou trouver des passages secrets. Quand on se sent prêt à porter une accusation, on sonne le maître d'hôtel et on cafarde. La réalisation est de bon aloi avec des intérieurs très cosy à la Agatha Christie et des acteurs convaincants dans les scènes FMV. Somme toute, ce style de jeu convivial entre amis convient bien à la console familiale de Philips. Mais alors je m'inter-roge: à quand une version de Twisted (actuellement sur 3DO) pour CD-i? Hein, quand M'sieur Philippe? Quand... hein, quand?

EDITEUR : Philips (1) 47.28.51.00 STANDARDS : CD-I SORTIE PRÉVUE : Décembre Sur le 36.70.14. 36, Nous vous proposons CHAQUE SEMAINE une sélection de 15 NOUVEAUX programmes pour PC et AMIGA Lleux, Utilitoires, onimations pour odulte, etc...). Pour les recevoir, c'est TRES SIMPLE : pas d'orgent à envoyer, Pas de tirage au sort. Il vous suffit d'appeler por téléphone (sans composer le 16), Le 36.70.14.36, choisir par téléphone le programme que vous désirez recevoir, indiquer vos coordonnées, et vous recevrez le programme choisi, por la poste 50US 48H.

Gaggez très facilement une 3DO en quelques minutes sur le 3615 3DO ou par téléphone au 36.70.36.79

Ce mois-ci, encore des centaines de nouveaux sharewares PC et AMIGA à recevoir sur simple demande par minitel sur le 36.27.77.70. EXCLUSIF: vous pouvez dès aujourd'hui réserver votre carte 3DO pour PC sur le 36.27.77.70. (cette réservation ne vous engage pas. Vous pourrez l'annuler à tout moment).

Transformez votre PC 386 en 486 à partir de 690 frs !(Installation, Déplacement sur Paris, et pièces compris) Appelez nous vite pour plus de détails sur cette offre exceptionnelle! Très nombreux CD ROM (jeux, utilitaires, simulateurs de vols, éducatifs, encyclopédies, CD ROM X) à partir de 99 frs sur le 36.27.77.70 par minitel!!! Pour vendre rapidement votre Micro-ordinateur connectez vous sur le 36.27.77.70 une offre de rachat vous sera faite sous 24 H. Vous recherchez un PC d'occasion, appelez nous vite pour connaitre nos nombreuses offres

HETEZ MOINS CHER PAR

Achetez enfin vos jeux moins chèrs, grâce au Minitel. Tous les prix affichés ci-dessous sont ACCESSURES DIN exclusivement valables pour les commandes effectuées par Minitel, au 36.27.77.70. Vous y trouverez LECTEUR DE CD ROM DOUBLE VITESSE SONY également des centaines d'autres jeux, des consoles, des ordinateurs, des accessoires à des prix DISQUE DUR 420 MO vraiment exceptionnels. Et si vous ne trouvez pas le jeu que vous recherchez, contactez nous dans la rubrique "ecrivez nous" du 36.27.77.70, et nos spécialistes feront le maximum pour vous le proposer rabildue echvez nous du 36.27.77.70, et nos specialistes teront le maximi patri vous le proposer rapidement au meilleur prix. Vous pouvez également commander par téléphone, à des prix parfois moins avantageux, mais toujours très intéressants, en appelant nos conseillers au (1) 45.80.71.50. De plus, jusqu'au 30 novembre 1994, pour toute commande de jeu ou périphérique pour P.C. passée par Minitel sur le 36.27.77.70, nous vous offrons un jeu surprise. Ce jeu d'action très célèbre, vous sera envoyé en même temps que votre commande. THRUSMASTER

PC	
MICROCOSM CO	129 F
LANDS OF LORES CD	289 F
COMPIL 80 MEGA HITS CD	199 F
BATTLE ISLE 2 CD	279 F
COMPILATION JUMP	129 F
SYNDICATE PLUS CD	274 F
SIM CITY 2000	219 F
DRACULA	99 F
PINBALL FANTAISIE	184 F
RAVENLOFT	289 F
RAPTOR	239 F
REUNION	329 F
DOOM 2	N.C

CD ROM X

PINK LADY VIDEO
TABOO 94 VIDEO
ORIENTAL HOT NIGHT 2
LA TRAVIATA
SAKURA
MEN'S CLUB VIDEO
INSATIABLE WOMAN
OBSESSIONS
MY ASIAN LADIES VOL 1
MY ASIAN LADIES VOL 2
ROPE & CHAINS

AMIGA

ISHAR 3 A1200	239 F
DUNE 2	199 F
SIM CITY DELUXE	229 F
BRIAN THE LION A1200	159 F
TOTAL CARNAGE A1200	219 F
BENEFACTOR	159 F
ZOOL	99 F
VROOM	99 F
ADDAMS FAMILY	99 F
NIGEL MANSELL CD32	169 F
SENSIBLE SOCCER 92/93 CD32	139 F

TEL:(1)45.80.71.50 De 14h30 à 20h00

RECEVEZ DES JEUX
GRATUITEMENT
En accumulant des points fidélités.
Chaque commande effectuée par minitel au

36.27.77.70 vous donne droit à des points fidélités. En les accumulant, vous pourrez recevoir gratuitement et très rapidement, les jeux, cartouches et consoles de votre choix.

MIEUX ENCORE!

Vous pouvez même accumuler suffisamment de points fidélités SANS rien nous acheter, mais en répondant simplement et autant de fois que vous le désirez à nos sondagles at miet sur le 36.27.77.70. Pour plus d'informations sur les points fidélités, consultez vite le 36.27.77.70 ou appellez nos conseillers au (1) 45.80.71.50

36.27.77.70 est un numéro d'accès DIRECT et NATIONAL à notre service MINITEL. Il vous suffit de composer ce numéro sur votre téléphone, et d'appuyez sur la touche Connexion/Fin de votre minitel. NE PAS FAIRE LE 16.

20 OISQUETTES 3"1/2 HO VIERGES PRE-FORMATTEES 69 F HAUTS PARLEURS LECTEUR CD-ROM Double vitesse panasonic+carte son **NE PAYEZ PLUS** LES SHAREWARES

IMPRIMANTE JET O'ENCRE 160 CPS

JOYSTICK PC

CARTE SON COMP. SOUND BLASTER 2

1490 F

199 F

69 F

659 F

Saviez-vous que les sharewares et les freewares doivent être mis à votre disposition gratuitement ? Et ce n'est qu'après avoir testé le shareware, que vous pouvez décider, si vous le désirez, de payer directement son auteur.

Sur le 36.27.77.70, pas d'argent à envoyer, pas de longues et couteuses heures de téléchargement pour recevoir ces programmes. Il vous suffit juste de choisir les sharewares et les freewares que vous désirez parmis les plusieurs centaines de programmes disponibles sur le 36.27.77.70 : jeux, utilitaires dos ou windows, graphismes, très nombreux utilitaires pour DOOM, programmes pour finir des centaines de jeux (vies infinies, armes illimitées, etc...), images ou animations pour adurtés, etc...), puis d'indition pour adurtés. d'indiquer vos coordonnées, et vous les recevrez par la poste sous 48H. Et si vous ne trouvez pas le programme qui vous interesse, mettez nous un mot dans la rubrique "ecrivez nous" du minitel, et nous ferons tout pour vous le trouver.

Les Configurations Multimédia

386 SX- 40

5490 Frs

386 DX- 40

486 DX- 40 VLB

380 DX- 4U
2 Mo RAM - 70ns
Disque dur 340 Mo
Lecteur 3* 1/2 - 1,44 Mo
Carle Controleur IDE
Carle Super VGA TRIDENT 512Ko
Moniteur Super VGA COULEUR 0.28
Bolitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 louches
Lecteur de CD ROM SONY Dbl VIt
Carle son 16 BITS Multil CD

54 000 Exace

380 DX- 4U
128 Ko cache
4 Mo RAM - 70ns
Disque dur 320 Mo
Lecteur 3* 1/2 - 1,44 Mo
Carle Super VGA 1 Mo Accélératrice
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Bolitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 louches
Lecteur de CD ROM SONY Dbl VIt
Carle son 16 BITS multil CD

54 000 Exace

480 DX- 4U VLB
256 Ko cache
4 Mo RAM - 70ns
Disque dur 420 Mo
Lecteur 3* 1/2 - 1,44 Mo
Carle controleur IDE VLB
Carle Super VGA 1 Mo Accélératrice
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Bolitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 louches
Carle Super VGA COULEUR 0,28
Bolitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 louches
Carle Super VGA COULEUR 0,28
Bolitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 louches
Carle Super VGA COULEUR 0,28
Bolitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 louches
Carle Super VGA COULEUR 0,28
Bolitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 louches
Carle Super VGA COULEUR 0,28
Bolitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 louches
Carle Super VGA COULEUR 0,28
Bolitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 louches
Carle Super VGA COULEUR 0,28
Bolitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 louches
Carle Super VGA COULEUR 0,28
Bolitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 louches
Carle Super VGA COULEUR 0,28
Bolitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 louches
Carle Super VGA COULEUR 0,28
Bolitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 lou

7490 Frs

486 DX2- 66 VLB

256 Ko cache
4 Mo RAM - 70ns
Disque dur 420 Mo
Lecteur 3* 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur 10E VLB
Carle Super VGA 1 Mo Accélératrice
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boitier mini-lour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 louches
Lecteur de CD ROM SONY Dbl Clavier 102 louches
Lecteur de CD ROM SONY Dbl Vit
Carte son 16 BITS multi CD

8290 Frs

486 DX4-75 VLB

480 DX4-/3 VLB
256 Ko cache
4 Mo RAM - 70ns
Disque dur 420 Mo
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carle controleur IOE VLB
Carle Super VGA 1 Mo Accèlératrice
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boiliter mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port I/, 1 port JEUX
Clavier 102 touches
Lecteur de CD ROM SONY Dbl Vit
Carte son 16 BITS mult! CD

9990 Frs

6190 Frs EN CADEAU, TOUTES LES CONFIGURATIONS SONT LIVREES AVEC MS DOS INSTALLE, UNE SOURIS ET SON TAPIS ET 2 HAUTS PARLEURS. DE PLUS SI VOUS COMMANDEZ PAR MINITEL SUR LE 36.27.77.70. NOUS VOUS OFFRONS PLUS DE 20 MO DE JEUX, N'HESITEZ PAS A APPELER NOS CONSEILLERS AU 45.80.71.50 POUR TOUS RENSEIGNEMENTS CONCERNANT LES CONFIGURATIONS. LES PRIX INDIQUES POUR NOS CONFIGURATIONS SONT DES PRIX MAXIMUMS GARANTIS. CES PRIX POUVANT BAISSER A TOUT MOMENT, APPELLEZ NOUS AU (1) 45.80.71.50 POUR BENEFICIER DE NOS MEILLEURS OFFRES. TOUTES LES CONFIGURATIONS SONT MODULABLES SUR DEMANDE.

ACHETEZ VENDEZ ECHANGEZ AVEC LES PETITES ANNONCES DU 36.27.77.70

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. DOCUMENT NON CONTRACTUEL TARIFS SUSCEPTIBLES D'ETRES MODIFIES SANS PREAVIS ET SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.
TOUS LES PRODUITS CITES SONT DES MARQUES DEPOSES PAR LEURS AUTEURS PESPECTIES. TOUS LES PRIY SONT ENTENDUS SANS FRAIS DE PORT.

VRAI FAUX

Il n'y oura pos de suite à Gobriel Knight FAUX : Sierra prévoit la sortie de Gabriel Knight 2 paur la fin 95

Il n'y aura plus de missions disk pour X-Wing.
Beuh...
FAUX: Mois si! Fin novembre devralt sortir
Defender of the Empire.
On vaus en dira plus prachainement.







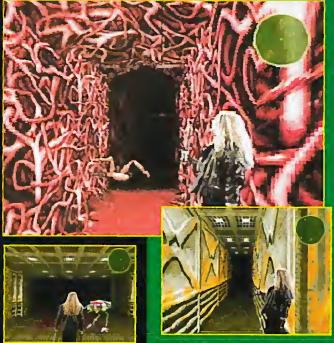
PC CD-Rom - 300

Derek Dela Fuente

Virtuoso

irtuoso fait partie de ces softs qui se sont engouffrés dans la brèche ouverte par Doom. Le héros est une rock star qui, lassée de la vie en tournée (c'est vrai, quoi, toutes ces groupies qui ne cessent de vous sauter dessus, ce doit être d'un pénible !), se réfugie dans les mondes virtuels de son ordinateur. Il évolue à travers trois univers différents, chacun peuplé de son lot de monstres divers et variés qu'il s'agit de dégommer. Le premier tableau est la planète Mars, où l'on retrouve des araignées géantes - ce qui ne surprendra pas les fans de David Bowie (and the spiders from Mars). Chacun des univers comprend au moins huit niveaux. Sera-ce suffisant pour assurer une durée de vie conséquente ? Le héros est un fier rocker digitalisé aux longs cheveux blonds. Aussi, la musique (œuvre d'un groupe local de heavy metal de Birmingham) a-t-elle été particulièrement soignée, ce qui est tout de même la moindre des choses lorsque l'on choisit un thème pareil. Notons enfin que le développement en est à son dixième mois : le bébé est pour bientôt.

EDITEUR : Elite STANDARDS : PC - 3DO SORTIE PRÉVUE : Décembre



PC - 300

Derek Dela Fuente

Power Slide



a volonté d'Elite, à l'origine de la conception de Power Slide, était de se démarquer des sempiternelles courses de rallye sur PC pour se rap-procher de la véritable simulation. Ici, le réalisme est à l'ordre du jour, avec des véhicules qui répondent d'une manière saisissante aux injonctions du conducteur. Vous pouvez choisir votre bolide parmi six modèles qui courent réellement le championnat du monde de rallye. Suivant la voiture, qui peut posséder deux à quatre roues motrices, la conduite est différente. Sept circuits sont proposés, où vous tra-versez des déserts, des forêts, les Alpes... Il faut aussi compter avec une météo capricieuse, et être prêt à prendre le volant de nuit. Bref, vous expérimentez, en 3D complète, toutes les sensations du pilote de rallye. La course est restituée par des caméras placées au-dessus, devant et der-rière le véhicule. Le tableau de bord est des plus classique, avec compteur de vitesse, distance et changement de vitesses. Pas d'indicateur de dommages : il s'agit d'une simulation, or il est rare de voir un voyant virant au rouge dans une voiture de rallye quand elle s'est frottée de trop près aux barrières de sécurité... Vous constatez par vous-même les dégâts en fonction de la tronche de la bagnole et après quelques manœuvres douteuses. Si vous êtes équipé d'un 486, vous pouvez courir à deux joueurs, avec l'écran divisé en deux. Notons enfin que Power Slide se joue au joystick ou bien avec volant et pédalier, pour renforcer encore l'aspect simulation.

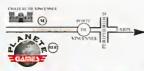








EDITEUR : Elite STANDARDS : PC - 3DO SORTIE PRÉVUE : Décembre







Tél.: 16 (1) 43 98 39 38

Tél.: 16 (1) 43 65 02 02

Fax: 16 (1) 43 65 43 46

4, avenue de Paris 94300 Vincennes

KIT PDIMAX FI

 PRO SONIC SCSI 2
 .630 FTTC

 PRO SONIC (MCD)
 .639 FTTC

 PRO SONIC 16 (PROMO)
 .590 FTTC

.....630 FTTC

90 FTTC

COLISSIMO

48

TOUTES LES NOUVEAUTÉS À DES PRIX EXTRA-TERRESTRES

Un grand nombre de titres disponibles en stock! n'hésitez pas, demandez nous! .619 FTTC .800 FTTC .970 FTTC SOUND BLASTER PROVALUE ...

SOUND BLASTER 16 VALUE .
SOUND BLASTER A W 32 .
SOUND BLASTER 16 MCD .
SOUND BLASTER 16 ASP .
SOUND BLASTER 16 SCSI .

DRIVE EXTERNE C/A485 FTTC

1 090 FTTC .1 390FTTC .1 251FTTC

.249 FTTC .249 FTTC

249 FTTC 249 FTTC 249 FTTC

MITSUMI Double Vitesse TOSHIBA 340 1 B (SCSI) TEAC Quadruple Vit. 4 X MITSUMI Triple Vitesse PANASONIC 562 B 799 FTTC 1 890 FTTC 1 370 FTTC 1 070 FTTC	PANASONIC 562 B+3 CD Jeux PIONEER Kit Puissance 4X PLESTOR 4X INTERNE TOSHIBA 3501 B (4X)	1 680 FTTC 4 990 FTTC 3 990 FTTC 3 950 FTTC	SOUND BLASTER PA SOUND BLASTER 14 SOUND BLASTER A SOUND BLASTER 14 SOUND BLASTER 14 SOUND BLASTER 14
KONIC PC	FLIGHTSTICK PRO JETSTICK SOURIS 400 DPI (3BOUTONS)	479 FTTC .249 FTTC	DRIVE EXTERNE C/A MEGABOARD C/A
PC 3"1/2 TOP 15 1942 PACIFIC AIR WOLF	(GD)DE	CHARA	HE (ADULTE:
AL QUADIM 339 FTTC ALIEN LEGACY 299 FTTC BATTLE ISLE II 333 FTTC BATTLE BUGS 259 FTTC BENEATH OF STELL SKY 269 FTTC BLOODNET 269 FTTC BREAKTHRU 279 FTTC CANNON FODDER 279 FTTC COLONIZATION 339 FTTC CORRIDOR 7 75 FTTC DOM (ShareWare) 79 FTTC DOM (ShareWare) 79 FTTC DUNE II 269 FTTC F14 FLEET DEFENDER 299 FTTC F15 SOCCER 269 FTTC FIGHTER WING NC	ASIAN DREAM GIRL 2		RAQUEL RELASED ROPE & CHAINS SECRETS SEXUAL EXTASY SEXUAL OBSESSION 101 SEX POSITIONS 101 SEX POSITIONS SOUTHERN BEAU SURFER GIRLS SWEET CHEEKS VIRTUAL ESCORT. LA TRAVIATA WOMEN OF VENUS BEST OF EXCT PORN BIRDS 1 THE FACE DIRTY LAUNDRY
GENESIA 280 FTTC GOAL 285 FTTC HALLOWEEN HARRY NC HEIMDALL II 285 FTTC HOCUS POCUS NC HOKUM KA-50 399 FTTC	MAIN STREET USA	250 FTTC 230 FTTC	GROUPE THERAPY BIG TOWN MARRIED WOMEN
INDY CAR RACING 285 FTTC ISHAR III 275 FTTC XING QUEST VI 315 FTTC XING QUEST VI 315 FTTC XYRANDIA II. 295 FTTC LEISURE LARRY VI 225 FTTC LODE RUNNER 249 FTTC LOST VALE ULTIMA VIII NC MICROMACHINE. 259 FTTC NHL HOCKEY 95 NC OUT POST 269 FTTC OVERLORD VF 325 FTTC PACIFIC STRIKE 315 FTTC PACIFIC STRIKE 315 FTTC PINBBALL FANTAISISE II. NC PIRATE GOLD 259 FTTC PIZZA CONNECTION 379 FTTC QUARANTINE 249 FTTC RAPTOR 259 FTTC RAPTOR 259 FTTC RAPTOR 259 FTTC RAPTOR 259 FTTC RAVENLORT	GAMME COMPLETE COCKTEL ADIBOU DE LA MATERNEILE AU CPI ADI ECOLE DU CET AU CM2. ADI COLLEGE DE LA BEME A LA 3EA ANGLAIS EN 90 LECONS - TOME 1 ANGLAIS EN 90 LECONS - TOME 2 GAMME NATHAN. GOLF COURSES - BANFF SPRIN GOLF COURSES - BANFF SPRIN GOLF COURSES - PAUNA KEA GOLF COURSES - PINEHURST FI INSTRUMENTS DE MUSIQUE FR LES DINOSAURES FR ENCARTA 94 US AUTEUR EN HERBE. FLIGHT SIMULATOR FLIGHT SIMULATOR FLIGHT NEW YORK (SCENARIO) SPACE SIMULATOR (4.5) NOUV	(CD/3,5)	
ROBINSON REQUIEM		CD	32
ROBINSON REQUIEM 289 FTTC SEAWOLF 329 FTTC SIM CITY 2000 [WIN] 279 FTTC STAR TREK JUDGEMENT RITES 369 FTTC STAR CRUSADER 249 FTTC STAR CRUSADER DATA 129 FTTC SPACE SIMULATOR 319 FTTC STONEKEEP NC SYSTEME SHOCK 310 FTTC SUPER SKY III 249 FTTC THE HORDE NC THE SETTLERS 329 FTTC THE MERET 314 FTTC ULTIMA VIII 319 FTTC VROOM MULTIPLAYER 249 FTTC WINGS OF GLORY NC X.WING 329 FTTC XING 329 FTTC WINGS 379 FTTC XING 329 FTTC	ALIEN BREED + GWAK ARABIAN NIGHTS BANSHEE BRIAN THE LION BRUTAL SPORT FOOTBALL BUBBAN'S STRIX CHUCK ROCK CHUCK ROCK I CHUCK ROCK I DEEP GORE DISPOSABLE HERO FIRE & ICE FIRE FORCE FRONTIER ELITE II FURRY OF THE FURRIES GLOBAL EFFECT HEIMDAL II HUMANS I + II JAMES POND II LABYRINITH OF TIME LEMMINGS I.	215 FTIC	LOTUS TRILOGY

SOURIS 400 DPI (3BOUTONS)		MEGABOARD C/A 500 KIT PRIMAX IR µoystick à infrai	
(CD) DI	CHARM	AE (ADULTES)	1
ASIAN DREAM GIRL 2 BUSTY BABES CAUFORNIA CALENDER	295 FTTC	RAQUEL RELASEDROPE & CHAINS	110 FTTC
CAUFORNIA DAYDREAM	256 FTTC	SEXUAL EXTASY	180 FTTC
COLLECTION PRIVEE V1 COLLECTION PRIVEE V2 COLLECTION PRIVEE V3	200 FTTC	101 SEX POSITIONS V1 101 SEX POSITIONS V2 SOUTHERN BEAUTIES	330 FTTC
DEVIL IN MISS JONESENDANGEREDEXPOSE	254 FTTC	SURFER GIRLSSWEET CHEEKSVIRTUAL ESCORT	120 FTTC
FRAT GIRLS OF DOUBLE GIRLS IN VIVID 1 GIRLS IN VIVID 2	150 FTTC	WOMEN OF VENUS BEST OF EXCT	200 FTTC
HIGHT VOLULES NUDES		PORN BIRDS 1	

EDU	CATIFS	ET LOIS	SIRS	The state of
GAMME COMPLETE COCKTEL	/			
ADIBOU DE LA MATERNELLE AU	CPICD/3 51		2/0	A 429 FTTO
ADLECOLE DU CEL ALLOM2			249	A 299 FTTC
ADI COLLEGE DE LA SEME A LA	3EME		249	A 299 FTT
ANGLAIS EN 90 LECONS - TOM	E 1			495 FITO
ANGLAIS EN 90 LECONS - TOM	E 2			495 FTTC
GAMME NATHAN				N
GOLF 1.0 FR.	07410 80		4:	. 320 FTT
GOLF COURSES - BANFF SP	RING FR		2:	. 190 FIR
GOLF COURSES - PINEHURS				
INSTRUMENTS DE MUSIQUE	FD			. 550 FTT
LES DINOSAURES FR				- 450 FIT
ENCARTA 94 US				. 750 FTTC
CINEMANIA 94 US				. 450 FTT
AUTEUR EN HERBE				. 390 FTT
ARTISTE EN HERBE				. 390 FTT
FLIGHT SIMULATOR				. 300 FTT
FLIGHT PARIS (SCENARIO) . FLIGHT NEW YORK (SCENA				. 300 FIR
FLIGHT NEW YORK (SCENA	RIO)	PANTACTIONIC	• • • • • • • • • •	. 284 FTTC
SPACE SIMULATOR (4.5) NO	JUVEAUIE EFFEIS	PANIASIIQUES		. 330 1110
Transfer Transfer				
	GD	32		The same
				1-11
ALIEN BREED + QWAK	180 FTTC	LOTUS TRILOGY		220 FTTC

SEAWOLF329 FTIC	A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH	and the same of th	to the same of the		
SIM CITY 2000 [WIN]279 FTTC	ALIEN BREED + QWAK	180 FUC	LOTUS TRILOGY	220 FTTC	
STAR TREK JUDGEMENT RITES369 FTTC	ARABIAN NIGHTS		MICROCOSM		
STAR CRUSADER249 FITC	BANSHEE		MORPH	IRO ETTC	
STAR CRUSADER DATA 129 FTTC.	BRIAN THE LION	189 FTIC	NIGEL MANSELL	220 FTTC	
SPACE SIMULATOR319 FTTC	BRUTAL SPORT FOOTBALL		PREMIERE	110 FTIC	
STONEKEEPNC	BUBBA"N" STRIX		PROJECT X + F17	180 FTTC	
SYSTEME SHOCK310 FTTC	CHUCK ROCK 1		QUIK THE THUNDER RABBIT		
SUPER SKY III	CHUCK ROCK II		SHAOUN	200 FIIC	
	DEEP GORE		TOTAL CARNAGE		
TFX	DISPOSABLE HERO		TROUS		
THE HORDENC	FIRE & ICE.	220 FTTC	ZOOL		
THE SETTLERS329 FTTC	FRONTIER ELITE II	220 FTIC	ZOOL II		
THEME PARK314 FTTC	FURRY OF THE FURRIES		LITIL DIVIL		
TIE FIGHTER319 FTTC	GLOBAL EFFECT	180 FTIC	TOP GEAR II		
ULTIMA VIII	HEIMDALL II	260 FTTC		NC	
VROOM MULTIPLAYER249 FTTC	HUMANS I + II		DARKSTONE	.NC	
WINGS OF GLORYNC	JAMES POND II	180 FTTC	STELETON KREW	NC NC	
X-WING329 FTTC	LABYRINTH OF TIME	NC	SECOND SAMOURAL	NC	
ZEPPEUN399 FTTC	LEMMINGS I	190 FTTC	CANNON FODDER	NC	
ELIT LOTT					
BON DE COMMANDE à refourner à PLANETE GAMES 4, Avenue de Paris - 94300 VINCENNES - Tél. : 16 (1) 43 65 02 02 - Fax : 16 (1) 43 65 43 46					

	KIT PRIMAX FL	90 FTTC
	CD-ROM TOP	1.5
	7 GUEST + DUNE	390 FTTC
	ALONE IN THE DARK 2	289 FTTC
	AL GADIM	. ,390 FITC
	AIR SUPERIORITY ARMORED FIST ATP USA (WEST CAST)	NC
	ATP USA (WEST CAST)	.779 FTTC
	BATTLE BUGS	380 FTTC
	BLOODNET	339 FTTC
	BATTLE BUGS BATTLE ISLE II BLOODNET CYCLONES COLONIZATION CORPIDOR 7	299 FTTC
	CORRIDOR 7	179 FITC
	CORRIDOR 7 DARKSUN 2	.315 FTTC
	DOOM II	AIGFIR
	DRAGON'S LORE	410 FITC
1	FIFA SOCER FIGHTER WING FORTRESS OF DR RADIAKI GABRIEL KNIGHT GREAT NAVAL BATTLE II HAND OF FATE HEIMDALL II INHERIT THE HEART INFERNO	NC
	FORTRESS OF DR RADIAKI	<u></u> NC
	GABRIEL KNIGHT	279 FTTC
	HAND OF FATE	279 FTTC
	HEIMDALL II	279 FITC
	INHERIT THE HEART	299 FTTC
	RIOODNFT	339 FTTC
10	ISHAR 3	299 FTTC
	IN OPEN TENNIS	315 FTTC
	JUNGLE STRIKE	299 FITC
	KYRANDIA 3	.479 FTTC
	KING QUEST VI	245 FTTC
	IANDS OF LORF	277 FIIC
	LEISURE LARRY VI	329 FTTC
	LODE RUNNER	249 FTTC
	MEGARACE	349 FTTC
	INHERIT THE HEART INFERNO BLOODNET ISHAR 3 IN OPEN TENNIS IRON ASSAULT JUNGLE STRIKE KYRANDIA 3 KING QUEST VI KING QUEST VI KING QUEST VI ANTHOLOGY LANDS OF LORE LEISURE LARRY VI LODE RUNNER MEGARACE MYST NOVASTRORM NASCAR NHL HOCKEY 95 OUT POST PHANTASMAGORIA PLANETE FOOT	449 FTTC
	NASCAR	NC
	OUT POST	.349 FITC
	PHANTASMAGORIA	NC
	PLANETE FOOT . PINBALL DELUXE PG A486 GOLF . POLICE QUEST IV VF	NC
	PG A486 GOLF	.369 FTTC
	POLICE QUEST IV VF	329 FTTC
	PSYCHOTRON	NC
	REBEL ASSAULT	.339 FTTC
	RISE OF THE ROBOT	NC
	SEAWOLF	299 FTTC
	STAR CRUSADER	.259 FTTC
	STAR CRUSADER DATA	.129 FTTC
	POLICE GUEST IV VF PSYCHOTRON QUARANTINE REBEL ASSAULT RISE OF THE ROBOT SEAWOLF SUPERKARTS STAR CRUSADER STAR CRUSADER STAR TREK 25TH ANNIVER. STONE KEEP	389 FTTC
	STRIKE COMMANDER	369 FITC
	SYSTEM SHOCK SYNDICATE PLUS TEX	300 ETTC
	TFX	319 FTTC
	THE 11TH HOUR THE HORDE VF	NC
	THE HORDE VF	449 FTTC
	THE LAST EDEN THEME PARK	385 FTTC
7	INTERIOR ALALASA AAAAA	***** LIIV
,	UFO (VF) ULTIMA VIII (VF)	299 FTTC
i	UNIVERSE	259 FTTC
i	UNIVERSE	. 439 FTTC
i	WAKE OF THE RAVAGER	NC
i	WAKE OF THE RAVAGER WHO SHOT J.ROCK WORLD CUP USA 94 WING COMMANDER ARMADA PRIVATER+STRIKE COMMANDER	215 FTTC
i	WING COMMANDER ARMADA	.349 FTTC
	PRIVATER+STRIKE COMMANDER ZEPPLIN	.326 FTTC
	ZEPHYR	NC

TEL: DATE DE NAISSANCE PORT/CONTRE REMBOURSEMENT

DISQ. NOMS



VRAI

FAUX

En France, il s'est vendu trois fois plus de Myst PC que de

Myst Macintosh.

VRAI : 15 000 Myst

PC CD et seulement 5 000 Myst Macin-tosh CD ont été

vendus. Ces chiffres

ne tiennent pas

élevé).

compte des offres promotionnelles (auguel cas, le chiffre

PC serait encore plus

Novastorm

encore plus terrible se trame. Les aliens des planètes voisines s'associent pour prendre le contrôle de la terre d'accueil sur laquelle vous vous trouvez. Sale temps pour les mouches! Heureusement pour elle (la Terre, pas les mouches), vous disposez d'un incroyable vaisseau doté d'une puissance extrême, et c'est aux commandes de ce fabuleux engin que vous allez combattre les forces du Mal. Très vite, vous apprenez à maîtriser les nombreux systèmes qui équipent votre appareil, et notamment la partie la plus importante : l'armement. Outre le simple

canon à protons dont vous êtes équipé,

le Scavenger 4 comporte une arme tout

à fait révolutionnaire : le Cash. Telle la

sorcière Tabata, vous n'avez qu'à bouger

votre nez pour piquer les armes des vais-

Votre appareil évoluant sur un décor pré-

calculé, exactement comme dans Micro-

cosm, votre tâche se résume à diriger le

Scavenger 4 au milieu de paysages magni-

figues tout en détruisant les antagonistes

venant à votre encontre. Les décors, bien

seaux voisins



nitialement annoncée sous le nom de de la société concurrente, qu'un danger



Scavenger 4, la suite de Microcosm s'appelle finalement Novastorm. À l'instar du premier, vous vous retrouvez cette fois-ci dans le corps d'un chien, et plus exactement à l'intérieur de sa langue. Votre mission consiste dès lors à analyser toutes les substances léchées par l'animal de bon poil. Un jeu passionnant démontrant sans peine qu'un clèbard ne suce pas que des cachous. Comment ça, vous ne me croyez pas ? Bon, allez, j'avoue, c'est pas ça du tout. L'histoire se déroule dans le système Bator. À peine êtes-vous parvenu à contrecarrer les attaques des vaisseaux miniatures





PC-CD

Lord Casque Noir

World Cup Golf



écidément, ça pue l'herbe à plein nez en cette fin d'année. Au cas où vous ne l'auriez pas constaté, la mode est au jeu de golf. Voilà deux ans que l'on n'avait pas vu l'ombre d'un green, et en l'espace d'un mols, hop, deux nouveaux softs. Si l'un est déjà disponible (celui d'Electronic Arts), celui d'US Gold est en passe de l'être pour la fin de ce mois-ci. Bien qu'il soit difficile d'innover sur le principe même du jeu, World Cup Golf propose une nouvelle approche graphique de la chose. Les auteurs ont en fait synthétisé un terrain virtuel, puis ont calculé toutes les positions possibles pour chaque m2 du parcours. Hormis le fait qu'il faut compter plus de 600 mégas de données pour un seul parcours, les autres avantages sont évidents : plus aucun temps de calcul et un graphisme plus soigné. Tout cela reste malheureusement à l'état de théorie, parce que le peu qu'il m'ait été donné de voir ne paraît pas très convaincant. Le graphisme m'a quelque peu déçu (mis à part la représentation des surfaces d'eau incroyablement réaliste), et l'interface du golfeur, visiblement non définitive, manque d'efficacité et d'esthétisme. Enfin, préview oblige, je vous livre là un avis provisoire. Reste à savoir si les petits défauts dont souffre actuellement le jeu seront corrigés par la suite.

EDITEUR: US Gold ÉLÉPHONE : (1) 41.06.96.70 STANDARDS : PC CD-ROM SORTIE PRÉVUE :Novembre STANDARD: PC CD-Rom

plus vastes et beaucoup plus variés, sont actifs et non passifs. C'est-à-dire que l'on peut désormais entrer en collision avec certaines parois. Autre amélioration : les ennemis sont plus réalistes, avec des mouvements rappelant ceux d'un jeu de tir habituel et non ceux de globules atteints de la maladie de Parkinson. Dernier point, et pas des moins moindre, la maniabilité de votre appareil est largement plus cohérente avec qui plus est un mode de com-

mande laissé à votre discrétion (clavier, souris ou joystick). Enfin, cette préview ne comportant que quelques sons et seulement une partie des niveaux, je ne saurais vous en dire davantage si ce n'est d'attendre patiemment le test.



EDITEUR: Psygnosis STANDARDS: PC - CD SORTIE PRÉVUE : Fin novembre

48 H **CHRONO**

EN ()

70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE EN CADEAU UNE DEMO THEME PARK, ISHAR 3 BREAKTHRU



AMIGA

Nouveautés	
ALLADIN 1200	1C 1B9 89 79 1C 1C

T.F.X 1200329
conlactez-nous pour disponibili
3D MASTER GOLF
ARMOUR GEDDON 2 199 BANSHEE 249
BENEATH a sicel sky vf 289 BENEFACTOR
BRIAN THE LION 199 CANNON FODDER 249
CARLOS
CIVILIZATION 289 D - DAY 6JUIN 44 vf 299
DARKMERE vf249 DETROIT vf299
DISPOSABLE HEROE 189 DUNE 2 vf
ELFMANIA
FI GRAND PRIX
GENESIA 249
CANNON FODDER
IIEIMDALL 2 vf
ISHAR 3 vf
K 240 vf
KRUSTY fun hous Simpson 189
JURASSIC PARK
MANCHESTER united 2 249
MANCHESTER united 2249 MONOPOLY vf
OM SUPER FOO IBALL 199 OSCAR 220
OSCAK
ROBINSON REQUIEM vf., 279
SENSIBLE SOCCER inter 199
SERSIBLE SOUCER INIE. 177 SIERRA world cap 94
SKIDMARKS 239 SPACE HULK 229
STARLORD VI
STORMBALL 69
THEATRE OF DEATH 249
THE SETTLERS VI
THE SHORTGREY VI 249
STREET FIGHTER 2 1m
U.F.O vf
VROOM multiplayer 199 WORLD CUP USA 94 229
ZOOL 2 149

COMPILATIONS ST AM PC

FOX COLLECTION VOL.3... 329 329 329 monkey isl /loom /populous / explora 3 (pc) maupiti (am)
LORDS OF POWER 349 369
silenl service 2 / railroad lycoon / perfect general / red baron
BATTLE OF TIME 249 299

SOUND BLASTER

version 16 MCD	1090F
version 16 basic	790F
version AWE32 ASP	1950F



3"1/2 par 100 DD/DF

3F20 piéce HD/DF 3F90 piéce

joystick THRUSTMASTER FLIGHT CONTROL 620F

2350F

U

CD-ROM PANASONIC 562B

- Double vitesse + interface 1690F
- MEGARACE + MYST + REBEL ASSAULT ou IMAGEPALS + DEMO (Tie fighter, Delta V, etc ...)

KIT PUISSANCE 16

→ SOUND BLASTER 16

- CD-ROM PANASONIC 562B
- MEGARACE + MYST + REBEL ASSAULT + DEMO



lecteurCD-ROM PANASONIC 562B Double vilesse PRIX 6 1090F

CD CHARME

ASIAN DREAM GIRL 2 159
BLONDE JUSTICE 220
CALIFORNIA calendar 249
COLLECTION privéel vf 189
COLLECTION priveer vi 189
COLLECTION privée 2 vf 220
COLLECTION privée 3 vf 189
DOUBLE massive melons. 159
DIRTY LAUNDRY 269
ENDANGERED259
FRAT GIRLS of double259
KAMA SUTRA 310
LADIES CLUB POKER 289
LUSTY LADIES129
MAIN STREET USA 259
MYSTIC OF ORIENT289
NASTY NURSES 299
PORN MANIA 329
RAQUEL RELEASED 189
ROPE & CIIAINS129
SEXUAL ECSTASY 189
SEXUAL OBSESSION 249
SINFULLY YOURS 249
SOUTHERN BEAUTIES 310
SURFER GIRLS 259
SWEET CHEEKS 159
TREASURE CHEST 249
WACS259
W//C3239

ATARI

CANNON FODDER	
CIVILIZATION	289
GENESIA	
ISHAR 3	269
LOTUS TURBO trilogy	
RACE DRIVIN	
ROBINSON REQUIEM	279
VROOM + great courts 2	259
VROOM multipleyer	199

CD 32 AMIGA

E hid and and a his and a	4
BANSHEEBRIAN THE LIONS	249
CANNON FODDER	269
CHAOS ENGINE	249
ELITE 2	199
FIELDS OF GLORY	
GUARDIAN	249
GUNSIIIP 2000	259
IMPOSSIBLE MISSION	249
LITIL DIVIL	249
LOST VIKINGS LOTUS TURBO Irilogy	
MANCHESTER united 2.	.249
PIRATES GOLD	249
SECOND SAMURAL SIMON THE SORCERER	
SKIDMARKS	249
U.F.O	269
ULTIMATE body blows	220
200L 2	43

CD - ROM



Nouveautés

ACES OF THE DEEP	349
ACROSS THE RHINE	349
AIR COMBAT US NAVY	NC
AL - OADIM vf	349
COLONIZATION	NC
CREATURE SHOCK	NC
CYCLONES vf	349
DAWN PATROL	369
DESCENT	NC
DOOM 2	389
DRAGON LORE vf	329
ECSTATICA	349
FORTRESS DR RADIAKI	369
GENESIA vf	299
IIARVESTER	419
INFERNO	419
LITTLE BIG ADVENTURE	NC
LORDS OF MIDNIGHT 3	299
LOST EDEN	NC
NOCTROPOLIS	NC
RAVENLOFT vf	369
RISE OF THE ROBOTS	NC
SAGA ACES	349
SAM & MAX vf	349
SUPER KARTS	329
SYSTEM SHOCK	NC
Tile_llorde vf	389
UNDER KILLING MOON vi.	NC
WINGS OF GLORY	369
WORLD CUP GOLF	369
ZEPIIIR	369
contactez-nous pour disponi	bilité

10 TH ANNIVERSAIRE	269
ARMORED FIST	349
BATTLE ISLE 2 vf	369
BENEATH a steel sky vf	369
PLOODNET	329

CENTRAL INTELLIGENCE., 309
CIIESSMASTER 4000 349
COMANCIIE + mission 1&2 389
D-DAY 6 JUIN 1944 vf 349
DAY of the TENTACLE vf 339
DRACULA UNLEASHED 329
DUNE vf + 7th GUEST 369
FALCON GOLD 329
FIFA SOCCER vf319
GABRIEL KNIGHT vf 329
GREAT naval battles 2 nf 299
IIEIMDALL 2 vf
INCA 2 vf 319
INCA 2 vf
INTERNATIONAL Icnnis vf. 369
IRON HELIX vf269
KYRANDIA 2 vf349
LANDS OF LORE vf 349
MAD DOG MCREE 2 339
MEGARACE vf 269
MYST 389
NIIL HOCKEY 95 339
OUT POST vf 329
PINBALL DREAMS deluxe 269
POLICE QUEST IV
PRIVATEER + STRIKE 369
REBEL ASSAULI
SEA WOLF SSN21 vf 349
SUBWAY 2050 + mission 319
SYNDICATE + scenario389
TFX notice vf
THEME PARK vf 349
TORNADO + mission 389
U.F.O vf
ULTIMA VIII + speech vf 419
WIIO SHOT JOHNNY ROCK 320
WING COMMANDER 1 & 2.339
WING COMMANDER 1 & 2.339

PC COMPATIBLES

WOLFPACK.....



Nouveautés

ı	ACES OF THE DEEP	1	40	3
	AL - QADIM VI	2	99	9
	ARMORED FIST			
ı	BREAKTIIRU			
١	CARTON ROUGE			
ı	CYCLEMANIA			
١	DARKSUN 2	3	6	3
ı	DAWN PATROL			
ı	DELTA V vf			
į	DOOM 2	3	20	, 1
ı	ECSTATICA			
ı	FORTRESS DR RADIAKI			
ı	KOKUM KA 50			
ı	LODE RUNNER			
ı	LORDS OF MIDNIGHT 3	2	OI	ò
ı	MAGIC CARPET			
ı				
ı	MASTER OF MAGIC	3	41	,
Į	NCAA BASKET			
ļ				
	RAVENLOFT vf	3	ים	9
	SUPER STREET FIGHTER			
	TRANSPORT TY COON			
	WINGS OF GLORY	3	0	n
	ZEPIIIR	3	D.	7
	contactez-nous pour disponit	il	it	Ċ
	1942 PACIFIC AIR WAR	3	1	2
	ACES OVER COROPE VI	-	o	7

1942 PACIFIC AIR WAR	319
ACES OVER EUROPE of	269
ANCIEN art of war in the skie	769
B.A.T 2 vf	
BATTLE ISLE 2 vf	
BATTLE ISLE 2 VI	343
BENEATH A STEEL SKY VI	
CANNON FODDER vf	
CIFAOS ENGINE	269
CIVILIZATION vf	
COLONIZATION vf	379
COMANCIIE + mission I	349
CYBER RACE vf	
LY DEK KALE VI	240
D - DAY 6JUIN 44 vf	
DAY of the TENTACLE vf	
DETROIT vf	349
DISCOVERY vf	269
DRACULA	220
DUNE 2 vf	
F 14 FLEET DEFENDER	
F 15 STRIKE EAGLE 3	
FIELDS OF GLORY vf	
FIFA SOCCER vf	
FLASIIBACK	269

FLIGHT SIMULATOR 5 vf.... 349
GABRIEL KNIGHT vf...... 289
GENESIA vf..... 249
GLOBAL DOMINATION.... 349
GRAND PRIX F1...... 279
GREAT NAVAL bettles 2 nf. 329
HEROES of the 357th...... 129
HIRED GUNS....... 199
NCA 2 vf.... 262 SUBWAR 2050....SYNDICATE VI..... SYSTEM SHOCK V.....THEATRE OF DEATH..... THE SETTLERS VI.....

Offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis



COMMANDEZ 24H/24 CONSULTEZ LES NEWS GAGNEZ DES CADEAUX

NOM	0
NOM	
ADRESSE	
CODE POSTALE	••••••••

TELEPHONE								
	ATARI	520	□1mo	□STF	□STE			

PC AT 386/486 3"1/2 2mo 4mo CD-ROM ce o

CHEQUE □ CARTE BLEUE No... 10 54

Signature:

Date d'expiration :.....

Z

CENTURY SOFT BP 454 02004 MOIII INC CEDEV

	030	104	MOUL	1142	CEDE	Λ

***************************************				7	TOTAL	
	(B)		NORMAL	22F		
□CD-32	_		COLISSIMO	30F	logiciels	
ertifie être majeur signature obligatoire			ison garanti			50F
			OOLENDE DE	MOTE	DOTES AT A POP	

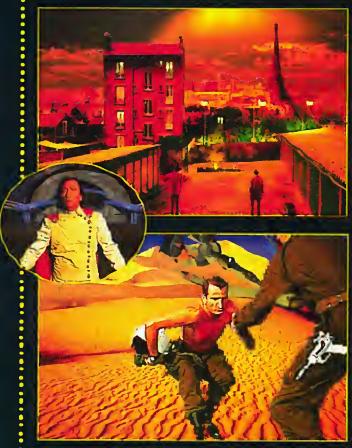
CONTRE-REMBOURSEMENT + port Colissimo 75F

TOTAL A PAYER

PC-CD

Lord Casque Noir

The Last Dynasty





EDITEUR:
COKTEL YISION
(1) 46.01.46.00
STANDARDS:
PC - CD
SORTIE PRÉYUE:
Décembre

n vous en avait déjà parlé il y a deux mois sous la forme d'un "work in progress". À l'époque nomme Veltion, ce jeu de Coktel Vision vous colle dans la peau d'un jeune terrien qui, en fait, n'en est pas un. Issu d'une race venue tout droit de l'espace (un peu comme les cochons). Mel Raauq (de la dynastie du même nom, d'où le titre habile) détient malgré lui une partie de l'Intégrale Connaissance. Si vous êtes normalement constituė, une question doit immėdiatement vous venir à l'esprit : qu'est-ce que c'est encore que cette connerie ? L'intégrale Connaissance englobe la notion d'intelligence et de pouvoir infini que seuls les Raaug sont à même de maîtriser. Seulement voilà, un dénommé Iron veut absolument s'en emparer et le chef de la dynastie décide de partager l'I.C. entre ses deux fils qu'il envoie aux deux extrémités de la galaxie, Hélas, Iron

parvient à retrouver l'un deux et met au point une machine permettant de se passer du second. Votre mission, dès lors, va consister à déjouer les plans du génie machiavélique en parcourant l'espace et la base principale.

Arrive en phase finale, le programme comporte bien des améliorations par rapport à la dernière fois. Les phases de combat qui me laissèrent dans le doute lors du "work in progress" ont justement progresse à grands pas. Entièrement en haute résolution (640x480), on peut maintenant y voir de magnifigues vaisseaux, d'immenses planètes, mais aussi un somptueux tableau de bord avec tout un tas de loupiottes qui bougent dans tous les sens et une carte en trois dimensions du plus bel effet. En ce qui concerne leur intégration au sein du jeu, chaque voyage donnera naissance à des confrontations ou à des missions comme la destruction de satellites espions par exemple. La seconde "partie" de The Last Dynasty se déroule dans une station spatiale. Vous évoluez dans des décors SVGA (comme 7th Guest) en quête d'objets et énigmes en tout genre. Mais ne vous y trompez pas, l'action y est redoutable avec notamment des séguences cinéma interactives où seuls vos réflexes pourront vous tirer d'affaire. Enfin, puisque je vous parle de cinéma, le jeu comportera plus de 40 minutes de vidéo, scènes principalement destinées aux dialogues entre les personnages. Voilà donc un soft qui s'annonce bien et qui devrait sortir pour la fin de l'année, si tout ne se passe pas comme chez Cryo.



PC - CD

Moulinex

Hammer of the Gods



es Vikings sont de retour sur PC avec un jeu de stratègie et d'aventure en SVGA et VGA. Ce jeu, qui devrait bénéficier d'un graphisme assez fin, permettra de se livrer à différentes quêtes, afin, à l'issue de la partie, de se voir décerner le Marteau des Dieux par Odin soi-même. La partie ne sera pas facile car trois autres joueurs. dirigés par la machine ou par liaison Modem Null/Modem devront en faire autant. Présenté sur CD-Rom, Hammer of the Gods bénéficie d'un générateur de carte aléatoire. Point intéressant : la résolution des énigmes permettant de passer à la quête suivante pourra se faire de diverses façons. Un mois après sa sortie en V.O., le jeu devrait bénéficier d'une traduction en français.

COMPLETED!

EDITEUR: New World Computing (I) 43.59.47.47 STANDARDS: PC CD SORTIE PRÉVUE: Novembre

Les Jouets C'est Nous.













IE EXPLOSION DE HITS ARMORED FIST

ET AUSSI...

TIE FIGHTER - PC **GOLONIZATION - PC/GD** ARMORED FIST - PC/CD SUPERKARTS - CD **DRAGON LORE - CD** KLICK & PLAY - PC/CD

FIFA - PC/CD/AG

SIM CITY 2000 - PC/AG

REBEL ASSAULT - CD

MARIO MICROPROFESSEUR - PC/CD

PROCHAINEMENT...

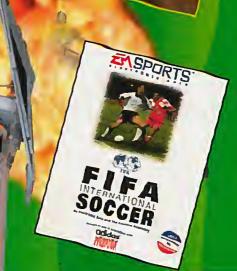
LITTLE BIG ADVENTURE - CD/PC WING COMMANDER 3 - CD

DESCENT - PC/CD STONEKEEP - CD

INFERNO - CD

EGSTATICA - GD







78 - PLAISIR, 91 - VILLABE, 92 - LA DEFENSE, 93 - PARINOR, 94 - ORMESSON, 94 - BELLE EPINE, 95 - ERACHY, 95 - ST BRICE
06 - NICE, 13 - VITROLLES, 13 - MARSEILLE, 21 - DIJON, 33 - BORDEAUX, 34 - MONTPELLIER, 37 - ST PIERRE DES CORPS, 38 - GRENOBLE, 44 - NANTES,
59 - ENGLOS, 62 - NOYELLES GODAULT, 64 - PAU, 69 - LYON BRON, 69 LYON PART DIEU, 72 - LE MANS, 76 - LE HAVRE, 78 - ORGEVAL, 83 - TOULON, 84 - AVIGNON,

P C

Lords of Midnight





oujours écrit par Mike Singleton, ce jeu devrait rappeler des souvenirs aux anciens. Cela étant dit, excepté les personnages et les lieux, rien à voir entre ce Lords of Midnight-ci et celui paru il y a neuf ou dix ans. La chose se passe sous le règne de Luxor au beau pays du Minuit.

Rorthron

Hélas, la quiétude est de courte durée puisqu'au moment où commence la partie, Boroth Wolfheart, le méchant local, a pris un otage dans chacun des royaumes. Et en prime, il y a une fuite d'eau au château. Euh non, en prime, Œil de Lune, une pierre magique, a été perdue. C'est vous qui allez devoir remettre de l'ordre dans tout cela en incarnant l'un des 24 personnages proposés, quitte à en changer en cours de route ou, pourquoi pas, les 24 à la fois. Le jeu, qui se fait en temps réel, utilise un système de génération de fractales pour les paysages en 3D. Les déplacements peuvent s'y faire avec une totale liberté, ce qui permet de profiter de vues superbes : neige, feuilles jaunes en automne, etc. Mélange de wargame tactique et d'aventure/rôie, ce jeu ambitieux sortira en français sur CD-Rom et disquettes.

EDITEUR : Domark
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft
(1) 48.18.50.00
STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : Novembre







Luxor the Moonprince

Zelda's Adventure





a firme de Heindoven nous concocte une belle mouture de la saga Zelda. Comme l'original sur console Nintendo, Zelda est un jeu d'arcade/aventure en vue de haut. Vous incarnez la princesse Zelda qui doit animer un serveur de rencontres 3615, euh non, qui doit repousser au lance-flammes des vagues d'envahisseurs aliens, ah non c'est pas ça non plus. Enfin bref, vous devez occire tout plein de méchants. Le principe reste similaire : on ramasse des armes, des objets qui servent à un endroit ou un autre et on récupère des vies et des diamants qui permettent d'acheter plus de matos. Si on a perdu en vitesse et jouabilité par rapport à la version console (pas de coups spéciaux en maintenant le bouton enfoncé, par exemple), le graphisme est ici beaucoup plus fouillé (digitalisations plutôt que dessins bitmap) et c'est sans conteste très beau. Les séquences de présentation en 16 millions de couleurs viennent renforcer la finition graphique. Rien à redire des bruitages, c'est parfait. C'est la moindre des choses sur CD-l! Je n'ai pas joué des heures sur cette pré-version et n'ai pas pu juger de la qualité du scénario et de la durée de vie (ce qui était l'atout principal de Zelda III sur SNÈS). Rendezyous donc pour le test final...

EDITEUR :Philips (I) 47.28.51.00 STANDARD : CD-I SORTIE PRÉVUE : Décembre

CREATIVE

- Carte audio stéréo Sound Blaster 16
- Lecteur CD-ROM double vitesse multisession
- Haut-parleurs stéréo
- CD English In Touch: perfectionnez votre anglais
- **CD** compilation **Electronic Arts:** 9 supers jeux pour vous détendre
- **Logiciels Creative**

Authentique Sound Blaster ne veut pas dire plus cher

Nouveau kit multimédia Sound Blaster CD16 Discovery Value

1995 F TTC*



Méfiez-vous des contrefaçons !











Master of Magic



mi-chemin de Civilization et de Master of Orion, ce jeu devrait faire plaisir aux spécialistes de la stratégie. Aux néophytes aussi du reste, puisqu'on nous promet une interface simple d'emploi. Dans un monde ima-ginaire, ou plutôt deux mondes – puisque c'est la le territoire qu'il faudra réussir à contrôler à l'issue de rencontres épiques vous pourrez incarner au choix un chaman, un sorcier du Moyen Age ou encore une prêtresse vaudou. Il sera aussi possible de créer un personnage de toute pièce reprenant l'une des caractéristiques physiques précitées. Il faudra explorer

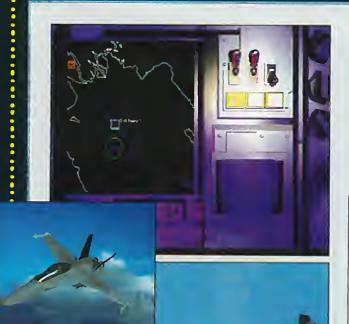
des contrées inconnues, commander des armées, prendre ou créer des villes, et naturellement combattre d'autres sorciers ayant les mêmes buts que vous. Magie oblige, les armées pourront être composées de monstres divers et variés, voire avariés puisqu'une armée de squelettes vous accompagnera dans vos déplacements. Devenir maître du monde dans un monde de mystère, voilà le challenge

EDITEUR: Microprose DISTRIBUTEUR: Ubi-Soft TÉLÉPHONE: (1) 48.18.50.00 STANDARD: PC

SORTIE PRÉVUE : Bientôt !













perspective "subjective", c'est-à-dire que vous assistez au déroulement de l'action comme si vous étiez placé au sein du poste de pilotage de chaque appareil. Il y a dėjà là bien de quoi vous occuper pendant longtemps, surtout si l'on sait que le jeu comportera de nombreuses missions, avec des objectifs aussi variés que la récupération d'un pétrolier pris d'assaut par des terroristes, la défense d'une base américaine contre un dictateur sud-Américain, la destruction de cibles militaires au large de la Corée du Nord, et bien d'autres

EDITEUR: Intelligent Games **DISTRIBUTEUR**: Mindscape TÉLÉPHONE: 16.99.79.66.48 **STANDARD: PC CD-Rom SORTIE PRÉVUE:** Décembre 94/Janvier 95

JEUX ST/AG

APIDVA...... ARCADE POOL

RLACK CRAPT...

DREAMWEB

BLACK (KVT | 100 K |

APTIVE VO......HAMPIONSHIP MANAGER VO.

E OF HEHOLDER 2 VO.

IEIMDALL 2 IEIMDALL 2 AG1200...

IAR 2 AG1200 .. SHAR 3 SHAR 3 AG1200 MP. MISSION AG/AG1200

IMP, MISSION AG/AGI200...

JURASSIC PARK AGI200...

KICK OFF 3...

KICK OFF 3 AI200...

KID CIIAOS...

KING PIN BOWLING...

KING QUEST 2 OU 3 OU 4 NF....

KING QUEST 2 OU 3 OU 4 NF....

LINKS CIIALLENGE VO...

LINKS CIIALLENGE VO...

LINKS CHAELENGE VO... LORE OF TEMPRESS VO. MANCHESTER UNITED... MONKEV ISLAND MONKEV ISLAND 2 NICK FAEDO GOEF......

PERATION STEALTH NE.

PIRATES NF.....POLICE QUEST 1 OU 2 NF.

PREMIER MANAGER 3.....PRIME MOVER...
PUTTV SQUAD AGI200
QUEST FOR GLORY 1 OU 2
DWICK AG/AI200
RISE OF THE ROBOTS A1200...

RISL OF THE ROBOTS AVOOD
ROBINSON REQUIEM 22
ROBINSON REQUIEM AG1200
SENSIBLE WORLD OF SOCCER.
SETTLERS VF
SIERRA SOCCER.
SILENT SERVICE 2 VO.

IM CITY CLASSIC VO IM CITY 2000 AG1200 . KIDMARKS

STUNT CAR RACER....
SUPREMACY
TACTICAE MANAGER
THE CLUE AG/AG1200
HIEME PARK
JIHAME PARK AG1200
THUNDER HAWK
TOP GEAR 2 AG1200
TOWN AG1200
THUNDER HAWK
TOP GEAR 2 AG1200

..225.

POPULOUS 2 NE.....POWER DRIVE.....POWER DRIVE......



.210

275 300

431 320

385

355 385

363 336

.280

440

.425

.235

DOOM 2 DRAGON LORE BRAGONSPHERE FI GP+MICROPROSE GOLF, FALCON GOLD

GABRIEL KNIGHT VF.

GABRIEL KNIGHT VE-GENESIA GUNSHIP 2000+DATA ... HEIMDALL, 2 VE-INFERNO INT. TENNIS OPEN VE-

TOP 50 GAMES WIXDOWS.

ZOOL+N.MANSELL+LOTUS.

09
ASIANDREAM GIRLS 2...
RANKOK BEAUTIES
BIG TOWN
BLONDE JUSTICE

JARRIED WOMEN
PARTY TIME
PORN HIRDS I...
ROPE & CHAINS
SEXUAL ENCTASY
SEXUAL OBSESSIONS
SINFULLY YOURS

SURFER GIRLS......THE FACE.....TOP HEAVYTRACY I LOVE VOU

CD ADULTES

BI ONDE JUSTICE
BISTEN
BUSTEN
BUSTEN EXTRA
BUSTY RABES
CALIFORNIA CALEADAR
COLLECTION PRIVEE 1 OC 3 VF
COLLECTION PRIVEE 2 VF
DEBBIE DOES DALLAS
DEVIL IN MISS JONES
DIGITAL SEDUCTION
DIRTY LACNDRY
DOORS OF PASSIOX
ENTRAME DELIGIT
FRAT GIRLS OF DOUBLE
GIRLS OF PEASURE
GIRLS OF PEASURE

STAR CRUSADER SYSTEM SHOCK THEME PARK THE PSYCHOTRON

WORLD OF GIFS..... WORLD OF PHOTO



36 15 JESSICO GAGNEZ UN SYNTHE

64 TOUCHES-200 INSTRUMENTS & RYTHMES

JEUX PC
ACES OF DEEP 299
ACES OF DEEP29:
ARCADE POOL149
ARMORED FISTNC
BATTLE HUGS30
BREAKTHRUNC
CANNON FORDER 25
CHAOS ENGINE23' COLONIZATION34
COEONIZATION34
D DAY 350 DARK LEGIONS 230
DARK LEGIONS230
DARKMERE25
DELTA V331 DESERT STRIKE22:
DESERT STRIKE22
DOOM 2 43. EIGHT HALL DELUNE NO
EIGHT HALL DEEUAE
FIFA SOCCER
HARPOON VI.2.1 VO14
HARPOON 1.2.1 VO29
11/ARTOUN 229.
110KUM KA 50
INDV CARDATA I VU Z
INFERNO29
INTEREST THE EARTH VF
MAR Jamman 20
SHAR 3
FEISURE SUIT LARRY & VO
ALACIC CADDET N
MAGIC CARPETNO MANCHESTER UNITED21
MONERUISI AND 16
AIONKEY ISLAND 2 32
MONKEY ISLAND 232 NIIL HOCKEY 9533
OUTPOST NF30
OUTRUN9
OVERLORD VF32
PLANETE FOOT
QUARANTINE
QUARANTINE NO RAVENLOFT VF 35
RAPTOR VE
REUNION 38 RISE OF ROBOTS 31 ROBINSON REQUEN 29
RISE OF ROBOTS31
ROBINSON REQUIEM29
SAM & MAX VF 30
SAM & MAX VF
SIM CITY 2000 WINDOWS28
SOCCER KID
SPACE SIMILATOR VO37
STAR CRUSADER 27 STUNT CAR RACER 9
STUNT CAR RACER9
SUPER STREET FIGHTER 2
SVSTEM SHOCK32
THEME PARK
1 111F St 1 11 P.KS V F 34

CD 32

CONSOLE +2 JEUN1290
JOVPAD PRO CD32185
SOURIS CD32155
F1EMS FMV180
FIEMS FMV 180 CONCERTS FMV 146 ALIEN BREED/QWACK 195
ALIEN BREED / QWACK195
ARCADE POOL149
BANSHEE205
BATTLE TOADS200
BRIAN THE LION203
BUIIBLE SQUEAK210
CANNON FODDER20
CHUCK ROCK 2215
DIZZA WORLDS149
DRAGON STONE217
PAIPD AFD MISTS 149
FIELDS OF GLORV 240 FRONTIER ELITE 2 220
FRONTIER ELITE 2220
GUARDIAN220
GUNSHIP 2000215
HEIMDALE 2245
INFERNO249
INFERNO 249 INT, SENSIIILE SOCCER 195
KICK OFF 3290
KID CHAOS195
LABARINTH OF TIME159
LITIL DIVIL 249
MANCHESTER ENITED220
VIICROCOSVI
MICROCOSM289 NIGEE MANSEEL150
POWER DRIVE NO.
PRO1ECT X / E17
RISE OF THE ROHOTS
OUICK 243 SECOND SAMURAI 219
SECOND SAMURAL219
SIMON THE SORCERER290
SKIDAIARKSNC
SOCCER KID248
SUPER FROG159
TOP GEAR 2NC
11FO 120
UFO 239 ULTIMATE BODY BLOWS 210
OCICEDCE 748
CNIVERSE 240 WILD CUP SOCCER 200
WORLD CUP GOLF
WORLD CUT GOLF

ACCESSOIRES AMIGA & ST ENT. 512K AG 500

200 Carrier Table 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2
ENT. 512 K + II289
ENT. 1 MO AG 500+399
EXT. I AIO AG 500450
ENT. 1 MO AG600429
ENT. I MO AG 600+II499
ENT. 1.5 MO AG 500799
LECT, INT. AG 500469
LECT, INT. 600/1200589
LECTEUR ENTERNE 3,5"549
ATTAICNEATION AC 110
ALIMENTATION AG349 KIT OVERDRIVE A600/1200450
COMPANY CANAGAMA AND AND AND AND AND AND AND AND AND AN
COPIEUR SYNCIIRO NPRESS299
INTERFACE MIDI 3+1199
INTERFACE MIDI A1200240 SVNTHE KAWAI+INTERFACE
SYNTHE KAWAI + INTERFACE
+ LOGICIEL + CABLES1400
CRAYON OPTIOLE 299
DOUBLEUR BUS MK3159
COLIDIS 155
SOURIS155 ADAPTATEUR 4 JOV95
KONIX SPEEDKING95
KONIX SPEEDKING AUTO100
KONIA SPEEDKING AUTO100
KONIN NAVIGATOR115
QJ SEPERHOARD135
OJ MEGASTAR225
ÕJ TOPSTAR199
ÕJ TOPSTAR199
QJ ТОРЅТАК199 <u>PC</u>
QJ TOPSTAR
QJ TOPSTAR
QJ TOPSTAR 199 PC DISQUE DUR 250 MO 1355 DISQUE DUR 420 MO 1775 CON COLUMNUM 1985
QJ TOPSTAR 199 PC DISQUE DUR 250 MO 1355 DISQUE DUR 420 MO 1775 CON COLUMNUM 1985
QJ TOPSTAR 199 PC DISQUE DUR 250 MO 1355 DISQUE DUR 420 MO 1775 CON COLUMNUM 1985
QJ TOPSTAR 199 PC DISQUE DUR 250 MO 1355 DISQUE DUR 420 MO 1775 SCAN, COCL 400DPI 1985 STREAMER 250 MO 1460 EOT 5 IBANDES 250 MO 500
QJ TOPSTAR 199 PC DISQUE DUR 250 MO 1355 DISQUE DUR 420 MO 1775 SCAN. COCL 400DPI 1985 STREAMER 250 MO 1460 EOT 5 ILANDES 250 MO 500 ENCEINTES 25W 385
QJ TOPSTAR 199 PC DISQUE DUR 250 MO 1355 DISQUE DUR 420 MO 1775 SCAN. COCL 400DPI 1985 STREAMER 250 MO 1460 EOT 5 IBANDES 250 MO 500 ENCEINTES 25W 385 S BLASTER PRO 611
QJ TOPSTAR 199 PC PC DISQUE DUR 250 MO 1355 DISQUE DUR 420 MO 1775 SCAN, COCI 400DPI 1985 STREAMER 250 MO 1460 EOT 5 BANDES 250 MO 500 ENCEINTES 25W 385 5 BLASTER PRO 611 S BLASTER 16 ASP MCD 1379
ÖJ TOPSTAR 199 PC DISQUE DUR 250 MO 1355 DISQUE DUR 420 MO 1775 SCAN. COCL 400DPI 1985 STREAMER 250 MO 1460 EOF 5 BANDES 250 MO 500 ENCEINTES 25W 345 S BLASTER PRO 611 S. BLASTER 16 ASP MCD 1379 S. BLASTER RAWE 32 2205
QJ TOPSTAR 199 PC DISQUE DUR 250 MO 1355 DISQUE DUR 420 MO 1775 SCAN, COCL 400DPI 1985 STREAMER 250 MO 1460 EOT 5 IBANDES 250 MO 500 ENCEINTES 25W 385 S. BLASTER PRO 611 S. BLASTER 16 ASP MCD 1379 S. BLASTER AWE 32 2205 JOY, TOPSTAR 259
QJ TOPSTAR 199 PC DISQUE DUR 250 MO 1355 DISQUE DUR 420 MO 1775 SCAN, COCL 400DPI 1985 STREAMER 250 MO 1460 EOT 5 IBANDES 250 MO 500 ENCEINTES 25W 385 S. BLASTER PRO 611 S. BLASTER 16 ASP MCD 1379 S. BLASTER AWE 32 2205 JOY, TOPSTAR 259
QJ TOPSTAR 199 PC PC DISQUE DUR 250 MO 1355 DISQUE DUR 420 MO 1775 SCAN. COCL 400DPI 1985 STREAMER 250 MO 1460 EOT 5 INANDES 250 MO 500 ENCEINTES 25W 385 S BLASTER PRO 611 S. HLASTER 16 ASP MCD 1379 S. BLASTER AWE 32 2205 JOY. TOPSTAR 259 JOY PAD 4 HOUTONS 139
QJ TOPSTAR 199 PC PC DISQUE DUR 250 MO 1355 DISQUE DUR 420 MO 1775 SCAN. COCL 400DPI 1985 STREAMER 250 MO 1460 EOT 5 INANDES 250 MO 500 ENCEINTES 25W 385 S BLASTER PRO 611 S. HLASTER 16 ASP MCD 1379 S. BLASTER AWE 32 2205 JOY. TOPSTAR 259 JOY PAD 4 HOUTONS 139
QJ TOPSTAR 199 PC DISQUE DUR 250 MO 1355 DISQUE DUR 420 MO 1375 170 DISQUE DUR 420 MO 1775 5CAN, COCIL 400DPI 1985 STREAMER 250 MO 4300 1460 EOT 5 IBANDES 250 MO 500 500 ENCEINTES 25W 385 8 LASTER PRO 611 S. BLASTER PRO 611 379 S. BLASTER AWE 32 2205 30Y, TOPSTAR 259 JOY KONIX 168 JO) PAD 4 HOUTONS 139 THREISTMANSTER STICK 589
QJ TOPSTAR 199 PC PC DISQUE DUR 250 MO 1355 DISQUE DUR 420 MO 1775 SCAN. COCL 400DPI 1985 STREAMER 250 MO 1460 EOT 5 INANDES 250 MO 500 ENCEINTES 25W 385 S BLASTER PRO 611 S. HLASTER 16 ASP MCD 1379 S. BLASTER AWE 32 2205 JOY. TOPSTAR 259 JOY PAD 4 HOUTONS 139
QJ TOPSTAR 199 PC DISQUE DUR 250 MO 1355 DISQUE DUR 420 MO 1775 SCAN. COCL 400DPI 1985 STREAMER 250 MO 1460 EOT 5 INNDES 250 MO 500 ENCEINTES 25W 385 S BLASTER PRO 611 S. BLASTER 16 ASP MCD 1379 S. BLASTER AWE 32 2205 JOY. TOPSTAR 259 JOY PAD 4 HOUTONS 139 THRUSTMASTER STICK 589 TIRUSMASTER GAZ 969 SOURIS 3 BOUTONS 70
QJ TOPSTAR 199 PC DISQUE DUR 250 MO 1355 DISQUE DUR 420 MO 1775 SCAN. COCL 400DPI 1985 STREAMER 250 MO 460 EOT 5 INANDES 250 MO 500 ENCEINTES 25W 385 S. BLASTER PRO 611 S. BLASTER 16 ASP MCD 1379 S. BLASTER AWE 32 2205 JOY. TOPSTAR 259 JOY PAD 4 HOUTONS 139 THRUSTMASTER STICK 589 THRUSMASTER GAZ 969 SOURIS 3 BOUTONS 70 DIVERS
QJ TOPSTAR 199 PC DISQUE DUR 250 MO 1355 DISQUE DUR 420 MO 1775 SCAN. COCL 400DPI 1985 STREAMER 250 MO 460 EOT 5 INANDES 250 MO 500 ENCEINTES 25W 385 S. BLASTER PRO 611 S. BLASTER 16 ASP MCD 1379 S. BLASTER AWE 32 2205 JOY. TOPSTAR 259 JOY PAD 4 HOUTONS 139 THRUSTMASTER STICK 589 THRUSMASTER GAZ 969 SOURIS 3 BOUTONS 70 DIVERS
QJ TOPSTAR 199 PC DISQUE DUR 250 MO 1355 DISQUE DUR 420 MO 1775 5CAS. COCL 400DPI 1985 STREAMER 250 MO 400 1460 EOT 5 BANDES 250 MO 500 500 ENCEINTES 25W 385 8. BLASTER PRO 611 S. BLASTER PRO 1379 1379 S. BLASTER NWE 32 2205 JOV, TOPSTAR 259 JOV KONIX 168 JOVAD 4 HOUTONS 139 THRUSTMASTER STICK 589 THRUSTMASTER STICK 589 THRUSMASTER GAZ 969 50 LRIS 3 BOUTONS 70 DIVERS DIVERS DIVERS
ÖJ TOPSTAR 199 PC DISQUE DUR 250 MO 1355 DISQUE DUR 420 MO 1775 5CAS. COCL 400DPI 1985 STREAMER 250 MO 1460 1400 15 USADES 250 MO 500 ENCEINTES 25W 385 385 500 700
QJ TOPSTAR 199 PC DISQUE DUR 250 MO 1355 DISQUE DUR 420 MO 1775 5CAS. COCL 400DPI 1985 STREAMER 250 MO 400 1460 EOT 5 BANDES 250 MO 500 500 ENCEINTES 25W 385 8. BLASTER PRO 611 S. BLASTER PRO 1379 1379 S. BLASTER NWE 32 2205 JOV, TOPSTAR 259 JOV KONIX 168 JOVAD 4 HOUTONS 139 THRUSTMASTER STICK 589 THRUSTMASTER STICK 589 THRUSMASTER GAZ 969 50 LRIS 3 BOUTONS 70 DIVERS DIVERS DIVERS

EDUCATIFS

GAMME ADI	
* ENVIRONNEMENT	270 F
* APPLICATION	225 F
- MATHS, FRANCAIS, ANGLAI	S ALLEMAND,
BIOLOGIE, GEOGRAPHIE	
- ECOLE CE3, CE2, CM1, CM2	
- COLLEGE 6, 5, 4, 3E	
GAMME ADIBOU 4/7 ANS.	210 F
DELIS SECALCULE CP	

JE LIS, JE CALCULE, GRANDE SECTION JE DECOUVRE LA MUSIQUE JE DECOUVRE LA NATURE DISPONIBLES SUR AMIGA, PC DOS ET WINDOWS, MAC

	•	_	_					-	 -,			
OS	F	OR	ET	VII	ERG	EF	·C		 	 	299	F
ns	C	STI	C E	SCI	OF	TE	PC				199	E

MICRO KI	T NETTOVAGE99
	20
16	
16)

JOYPAD PRO CD32

ETIQUETTES 3.5" X100 BOTTIUR 50 DISK

185F

JOYSTICK AG/ST 69F

.225

NOEL EN NOVEMBRE ???

C'EST POSSIBLE!!!

POUR 400 F FACTURES* 1 JOYSTICK OFFERT

IPOUR 600 F FACTURES * 1 JOYSTICK + 1 JEU** OFFERTS

PORT NON INCLUS ** JEU DISQUETTE SURPRISE

WING COM, AG1200 WORLD CUP USA 94 WORLD CUP VEARS 94 COMP.

MINITEL 3615 93,97,22,00

JESSICO

THE SETTLERS VF.

ULTIMATE BODY BLOWS WING COAL ARMADA...... WORLD CEP USA 94

PACK CD MEDIASHARE 1290

PACK CD MEDIASHARE 2290 DOS/WINDOWS/OS2
ET SYSTEMI, EXPLOITATION LUNIX

> JESSICO - BP693 - 06012 NICE un chèque ou mandat lettre à réception au facteur + 35

Je pale par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

CEDEX 1

Qte **PRIX** MONTANT TITRES S/ TOTAL PORT

date dexpiration MON N° ET RUE VILLE.

PRENOM

93,97,07,00

CODE POSTAL L

Expédition : Collissimo

IMPRIMANTES + CONSOLES U1(L)1AIRES + ACCESSOIRES ORDINALEUR TOM

SIGNATURE OBLIGATOIRE

PC & PC CD-Rom

LORD CASQUE NOIR

Rétribution

EDITEUR: Gremlin STANDARDS: Pc & PC CD-Rom SORTIE PRÉYUE: Janvier

ous sommes en 2396, à l'aube du plus grand conflit que connaîtra l'histoire de la Terre, puisque, si tout se passe bien, ce sera le dernier. La fin du monde si vous préférez. C'est alors qu'intervient un événement complètement nouveau dans le scénario d'un jeu vidéo, une nouvelle race appelée Krellans qui s'interpose entre les deux parties rebelles pour rétablir la palx. C'est original, non? Et drôlement gentil de leur part. Dans leur grande bontė, ces abrutis vont même jusqu'à nous divulguer leurs dernières découvertes dans le domaine de la médecine et de l'armement. Mon dieu. qu'ils sont cons!

Pas tant que ça, en fait, car la réalité de leur mission est tout autre. Cette race très friande de chair humaine n'est inter-



venue que pour éviter la destruction de son mets le plus fin : le terrien. Lorsque vous apprenez la sale nouvelle, vous partez direction leur planète pour leur péter la tronche. Vous vous retrouvez propulsé dans un jeu du style "Commanche" avec en prime deux modes de combats : en l'air ou à terre. À l'instar de ce dernier, le décor bouge mer-veilleusement bien et les quelque 44 missions que comporte le jeu, disposent de décors différents. Bien qu'il s'agisse là d'une préversion, le moteur 3D était quasiment fini : seuls bon nombre de décors étalent encore absents. Hélas, le représentant de chez Gremlin venu spécialement d'outre-Manche n'a pu rester suffisamment longtemps pour que je puisse me faire une petite idée de l'intérêt du soft. Mais une chose est sûre, vivement le test!









Sensible World of Soccer



uoi ? Seulement la preview de Sensible W.O.S. ? Eh bien, oui : le compteur indique pour l'instant huit mois de retard dans le développement de ce soft. Il faut dire que les p'tits gars de Sensible ont à cœur de faire fort pour tenter de ravir à FIFA le très envlé titre de "Nouveau Meilleur Jeu de Foot" décerné par les spécialistes du C.A.D.P.* Quelles nouveautés par rapport aux versions antérieures de la saga Sensible ? Une Jouabilité apparemment améliorée, ainsi qu'une banque de données tout simplement supra-démentielle-de-la-mort (qui-tue) : I 500 équipes du monde entier ! 3 000 joueurs réels (y compris ceux du PSG), avec leurs caractéristiques techniques, leur couleur de peau, de cheveux... Vous avez l'option management (enfin!), et prenez en main les destinées d'un club pour vingt ans. Je vais enfin pouvoir disputer le championnat de Belgique de division III avec le FC Schaerbeek. Depuis le temps que j'attendais ça! C.A.D.P.: "C'est l'Avis de Pinky"

EDITEUR : Sensible Software STANDARDS : PC SORTIE PRÉVUE : Janvier



Présenté au

E SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

30 Novembre - 4 Décembre 94 Paris - Porte de Versailles

Jouez à 5 contre 5

Véritables statistiques NCAA

Prise en main très intuitive : 2 minutes suffisent pour maîtriser le ballon

Plongez directement au coeur de l'action grâce à l'option zoom

Technologie 3D avec changements de vue ultra-rapides

Graines de Champions. à vos Baskets I

DISPONIBLE SUR PC 3.5 Le Basket en action!

Jouez

le top pour vos micros, DES LECTEURS CD ROM DES PACKS MULTIMÉDIA VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR CD, PC, AG







TÉLÉPHONEZ VITE AU





Ubi Soft

28, rue Armand Carrel 93108 Montreuil Cedex



36 68 22 2**4**



PC CD-Rom

King QuestVII





Pour ce septième volet, Sierra s'est vraiment surpassé. Ce jeu sortira sur deux CD-Rom (mais rassurezvous, le jeu sortira aussi sur disquettes). Une équipe de cent personnes a été engagée pour développer ce soft. Les graphismes ont été dessinés par des gens de chez Disney et on s'en rend compte (matez-moi ces photos d'écran!) lis sont yraiment très travaillés, si bien que l'on se croirait dans un dessin animé. Ça tournera sous Windows et sous DOS en haute résolution, et c'est vralment hallucinant Espérons que d'ici janvier 95, date prévue de la sortie, ce jeu soit le mellleur de la série. En tout cas, il a de bonnes chances de l'être. Les musiques seront très nombreuses, ainsi que les sons. De plus, les voix seront entièrement digitalisées. Le jeu se déroulera en huit chapitres distincts, et on peut imaginer qu'il possèdera une durée de vie des plus impressionnante. L'interface est nouvelle et beaucoup plus conviviale que la précédente. L'esprit des six premiers épisodes a été gardé, et tous les graphiques qui n'étaient pas très beaux à l'écran ont été améliorés. Les sprites sont gigantesques. Vous pourrez incarner deux personnages différents dans ce jeu.

C'est l'histoire d'une jeune princesse et de sa mère, Rosella et Valanice, qui se retrouvent dans un monde enchanté peuplé de créatures bizzares. Avec l'aide d'amis étranges, elles devront sauver le royaume de Elviridge d'une mauvaise fée. Dans ce jeu, différents personnages interviennent : l'esprit du désert, un jeune homme, Jackalope, un lapin mignon tout plein et un petit rat kangourou. Ils sont tous adorables... On sent vraiment l'influence de chez Disney, non seulement au niveau des personnages, mais aussi au niveau des décors.

EDITEUR: Sierra TEL:(1) 46.01.46.00 STANDARD: PC CE ARD : PC CD-ROM **SORTIE PRÉVUE : Janvier 95**









VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) 39 87 09 90 - Fax: (1) 39 85 88 80 Tenez vous informé des dernières nouveautés,

commandez directement, grâce au nouveau service minitel : 🚊

3615 ALLGAMES*WIAL



361	5 ALLGA	IVIE	:5" WIAL		Horai	res d'ap	ppel du Lundi au Samedi :	: 10 heures à 19 heure	25
IBM PC & COMPATIBLES	PATRICIAN 3,5 PINBALL OREAMS II DATA DISK 3.5	VF 239 MF 199	POPULOUS INCE. PROMISED LANDS 3,5 POWERMONGER 3,5	139	INCA II - WIRACOCHA - INFERNO	VF 319 NC		319 SIERRA SOCCER 51MON THE SORCERER	VF 219 VF 309
1942 THE PACIFIC AIR WAR 3,5 MF 319 ACES OF THE OEEP 3,5 IIC	PINBALL FANTASIES 3,5 PIRATES GOLD 3,5	VF 239 VF 269	RAILROAD TYCOON DELUXE 3,5 RETURN OF THE PNANTOM 3,5	MF 179 MF 179	INTERNATIONAL TENNIS OPEN IRON HELIX	MF 339 199	WOODRUFF	HC SIMON THE SORCERER AT 200 SOCCER KIO	VF 329 VF 199
ACES OVER EUROPE 3,5 YF 279 ACROSS THE RHINE 3,5 HC	PIZZA TYCCON -MICROPROSE- 3,5		SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5 SENSIBLE SOCKER 92/93 3,5		ISHAR 2 JORUNE - ALIEN EOGIC - 551	MF 149 MF 299		299 SPACE HULK 319 STARLORD	MF 229 VF 269
ALIEN LEGACY 3,5 MF 289 ALONE IN THE DARK III 3,5 NC	PRINCE OF PERSIA II 3,5 PRIVATEER + SPEECHPACK 3,5	MF 249 MF 349	SHADOW OF YSERBIUS 3,5 SHERLOCK NOLMES 5,25	119 MF 87	JOURNEY MAN PROJECT JURASSIC PARR	299 VF 255	ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC	SYNOIEATE TERMINATOR II - ARCADE GAME	
AL-QADIM 3,5 VF 299 Archon Ultra - SSI - 3,5 249	PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE 3,5 PRIVATEER SPEECHPACK 3,5	MF 169 MF 159	SIM LIFE 3,5 SPACE CRUSADE 3,5	125 MF 99	KING'S OVEST VI	MF 419 MF 319	OISQUETTES BOITE OF 10 3,5 OF 00	38 T.F.X. A1200 TNEME PARK A1200	NC VF 285
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5 MF 299 ARMOREO FIST 3,5 VF 339	PROJECT NOMAD 3,5 OUARAHTINE 3,5	MF 229 MF 299	SPACE QUEST IV 5,25 SPEED BALL II 3,5	VF 139 MF 79	HING'S QUEST VII KINGS OUEST COLLECTORS 1-6	VF NC	DISOUETTES BOITE DE 10 3,5 NO FLIGHTSTICK PRO CH PRODUCTS	S6 TORHADO S45 TURRICAN III	MF 319
BATTLE BUGS 3,5 NO BATTLEISLE II 3,5 VF 345	RAPTOR-CALL OF THE SHADOWS-3,5 RAVENLOFT 3,5	MF 289 VF 339	TERMINATOR RAMPAGE 3,5 THEIR FINEST HOUR 3,5	155 139	KYRANOIA II - HAND OF FATE -	VF 379 MF 349	GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	249 UFO - MICROPROSE - UNIVERSE	NC NC NC YF 229
BENEATH A STEEL SKY 3,5 YF 299 BLOOGNET 3,5 379	RED HELL 3,5 ROBINSON'S REQUIEM 3,5	MF 319 MF 279	TITUS THE FOX 3,5 TORNADO 3,5	AF 119 159	LAURA BOW II - DAGGER OF AMON RA - Leisure Suit Larry 6	MF 199 VF 329	GRAYIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	179 WINTER OLYMPICS 199 WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS WORLD CUP 94	MF 229 MF 229
BLUE FORCE 3.5 AF 299 CANNONFOODER 3.5 YF 299	RYDER CUP 3.5 SABRE TEAM 3.5	MF 229 MF 299	TV SPORTS BASEBALL 3,5 VALHALLA 3,5	MF 139 MF 119	LINNS COLLECTORS LITTLE BIG ADVENTURE	MF 349 NC	HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	199 WORLD CUP YEAR'S 94	VF 269
CHAOS ENGINE 3,5 MF 245 COLONIZATION 3,5 VF 335	SETTLERS 3,5	VF 319 VF 345	WILLY BEAMISH 3,5 EGA WING COMMANDER 1 3,5	VF 125	LOST IN TIME	299 VF 355		599 BUDGET AM	IGA —
COMANCHE + MISSIONS 3,5 MF 345 COMANCHE DATA OISR II 3,5 MF 219	SIM CITY 2000 3,5	MF 279 VF 289	WIZKIO 3,5 WWY EUROPEAN BAMFAGE 3,5	MF 135	MAD DOG MCREE II	269 MF 399	MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC VOLANT FORMULA 11 PC 1	899 1239 AGONY ALIEN III	ME 149 ME 179
CORRIDOR 7 3,5 MF 199 DARK LEGIONS 3,5 299	SIM CITY 2000 SCENERY 3,5 SIMON THE SORCERER 3,5	VF 155 VF 335	YO JOE 1 3,5	MF 145	MEGA RACE MENZOBERRRANZAN	MF 319		499 AMNIOS 639 BILL'S TOMATO GAME	MF 109 MF 15S
DARKSUH 11 - 551- 3,5 309 DAWN PATROL 3,5 NC	SPACE SIMULATOR - MICROSOFT- 3,5		CD ROM PC		MYST	MF 419	SOUNO BLASTER 16 BASIC	1185 BOOY BLOWS 1349 CHAMPIONSHIP MANAGER	MF 175
D. DAY 6 JUIN 1944 YF 349 DAY OF THE TENTACLE 3,5 YF 339	STAR CRUSADER 3,5	MF 299 MF 295	10TH ANNIVERSAIRE ACES OF THE DEEP	YF 269 NC	NHL NOCKEY 95 NOVASTORM	MF 325	SOUND BLASTER AWE 32	1999 CHAOS ENGINE 779 CHUCK ROCK II	125 MF 135
DELTA V 3,5 MF 325 DETROIT 3,5 VF 345 D O O M II 3,5 329	STRONGHOLD 3,5	VF 299 VF 249 VF 299	AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET ALONE IN THE DARK II	MF 369 VF 359	OUTPOST PLANET PACE	VF 339	MAXI SOUND 16 + HF + MICRO : WAVE BLASTER	1479 DOGFIGHT - MICROPROSE-	
DREAMWES 3,5 HO DUNE II 3,5 YF 269		VF 269 VF 285	ARMORED FIST	VF 299 VF 389	PACIFIC STRIRE PGA 486 TOUR GOLF	MF 345	KORG WAVE UPGRADE	OREAN TEAM COMPILATION	MF 109 MF 139
DUNGEON HACK + EYE OF BEHOLDER III 1,5 VF 299 EIGHTBALL OELUXE PINBALL 3,5 MF 269	SYSTEM SHOCK 3,5	MF 299 MF 319	BATTLE ISLE II	VF 479 VF 389	PHANTASMAGORIA PINBALL DREAMS DELUXE	MF 269	AMIGA	DONK - SAMURAI DUCK - EXCELLENT GAMES	MF 115
EMPIRE SOCCER 94 3,5 VF 275 EVASIVE ACTION 3,5 MF 275	THE FIGHTER 3.5	VF 33S	BATTLE ISLE II -TITAN'S LEGACY- BUIEATH A STEEL SKY	NC VF 369	PIRATES GOLD	139 169 VF 329	ARMOUR GEDDON II MF	F199 F-117 A NIGHYHAWK 1BS F-19 STEALTH FIGHTER	MF 189 MF 159 169
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE 3,5 VF 249 F-14 FLEET DEFENDER 3,5 MF 299	THE MANAGER 3,5	HC VF 339	BETRAYAL AT KRONOOR BIOFORGE RUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 315 HC MF 319	PRISONER OF ICE PRIVATEER + MISSIONS	NC 389	BANSHEE A1200	F 249 FORMULA 1 GRAND PRIX NC GLOBAL GLADIATORS GUNBOAT	MF 139
FIELDS OF GLORY 3,5 FIFA INTERNATIONAL SOCCER 3,5 MF 279	UFO - MICROPROSE - 3.5	VF 299 VF 335	CASTLES II	MF 309	PROJECT HOMAD QUARANTINE	MF 239 MF 309	RRIAN THE LIGH M.	F 195 GUNSHIP 2000 - MICROPROS	
FLASHBACK 3.5 MF 229 FREDOY PHARKAS 3.5 YF 251	ULTIMA VIII SAP 3,5	VF 165 VF 245	CEMIRAL INTELLIGENCE CHESSMASTER 4000 + LIFE & DEATH CINEMANIA 94 - MICROSOFT -	199 499	OUEST & FUH RAVENLOFT	MF 219	BURNING RUBBER MI	E 209 INGIANA JONE S III/EXPLORA II	
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - 3,5 VF 25 GOAL 3,5 VF 24	VROOM MULTI-PLAYER PC 3,5	WF 275 MF 269	COMMINION + RAILROAD TYCOON DELUXE COMMINION + RAILROAD TYCOON DELUXE	MF 239 349	RESEL ASSAULT	269 IIC	CARYON ROUGE	NC LEISURE SUIT LARRY 1 - SICRRA	
GOBUNS III 3,5 MF 26' GREAT HAVAL BATTLES 8 : SSL : 3,5 MF 29'	WINTER OLYMPICS 3,5	NC VF 225	CONSPIRACY KGB CREATURE SHOCK	VF 345	ROBOCOP III + DUNE	189 MF 279	OARKMERE	F 249 MONSTERBUSINESS	MF 109 MF 109
HARPOON II 3,5 33.5 HEIMDALL II 3,5 VF 29	WORLD CUP 94 3,5	MF 229	CRITICAL PATH CRUISE FOR A CORPS	179 139	SAM & MAX -NIT THE ROAD- SNADOW OF THE COMET	VF 369 VF 335	GENNIS LA MALICE MI	PAPERBOY 2 PARASOL STARS	MF 99 MF 119
HIRED GUNS 3,5 INCA 2 - WIRACOCHA - 3,5 YF 26	X-WING MISSION B-WING 3,5	MF 199	CYBEROREAMS CYCLEMANIA	яс 289	SIM CITY ENHANCED SPACE HULK	MF 3S9	DETROIT A1200	NC POLICE QUEST III	MF 109 155
INDYCAR EXPANSION PACK 3,5 VF 33	BUDGET IBM PC & COMPATIB	K -	CYCLONES -SSI-	Mf 299	SPACE PIRATES SPACE SHUTTLE	#C 139	ELITE 11 - FRONTIER - VF	259 POWERMONGER	149 149
INDY CAR RACING 3,5 YF 28' IN EXTREMIS 3,5 VF 25' INHERIT THE EARTH 3.5 29'	40 SPORTS BOXING S.2S	MF 119 MF 119	DARK SUN II - SSI- DARK SUN SHATTIRED LANDS - SSI -	319	SPACESHIP WARLOCK SSH-21 SEAWOLF	WF 319 VF 359	FIELDS OF GLORY A1200	HC PREMIER MAHAGER 2 PRIME MOVER - PSYGHOSIS (F 215 PUSH OVER	129 ME 149 ME 109
INHERIT THE EARTH 3,5 29' IRON CROSS 3,5 29' ISHAR III 3.5 YF 28'	ACES OF THE PACIFIC 3,5	WF 195	D-DAY 6 JUIN 1944	VF 339 VF 359	STAR CRUSADER STRICKE COMMANDER + PRIVATI		GOAL DIND DINIS KICK OFF III V	F 219 ROCKET RANGER + TV SPORT	TS FOOTBALL 99
JORUNE -ALIEN LOGIC- SSI 3,5 MF 29' JURASSIC PARK 3,5 VF 24'	A· TRAIN 3,5 RUGES BROTHERS DUKE BOX ADVENTURE 3,5	169 119	DAWN PATROL DOOM II	399	SUBWAR 2050 + SCENARIO SUMMER + WINTER CHALLENGE	VF 319	HEIMOALL II VI IMPOSSIRLE MISSION 2025 M.	SEEK & DESTROY AMIGA 1200	MF 179 MF 155
KING MAKER 3,5 MF 28 KRUSTYS FUN HOUSE 3,5 MF 19	CHESS MANIAC 3,5	MF 179 VF 179	DOOM UTILITIES DRAGON LORE	199 VF 349	SUPER KARYS SUPER STRIKE COMMANGER	MF 339 MF 299	ASNAR III A1200	NC SPACE CRUSADE	MF 179
KYRANOIA II - HANG OF FATE - 3,5 VF 29 LANDS OF LORE 3.5 VF 29	ORAGONS LAIR 3 3,5 ESPANA - THE GAMES 72 - 3,5	MF 129 MF 99	DRAGONSPHERE DUNGEON HACK - 551 -	MF 319 267	SYNOICATE TERMINATOR RAMPAGE	WE NC	KING QUEST 6 Y	F 219 STREETFIGHTER II	MF 125
LEISURE SUIT LARRY VI 3,5 VF 29 LITTLE BIG ADVENTURE 3,5 No	FALCON 3.0 -MICROPROSE- 3, S	MF 189	OUNF + THE 7TH GUEST EARTHSIEGE	MF 379	T.F.X. THE 7TH GUEST	VF 369	LORDS OF THE REALM	WOLFCHILD	MF 135
LOROS OF POWER COMPILATION 3,5 MF 35 MAGIC CARPET 3,5 N	GUNROAT 3,5	179	ESTATICA EYE OF BEHOLDER I	139	THE NORDE	419	MAGIC BOY M	F 189 ZOOL III	MF 119 MF 125
MAITRES OF L'AVENTURE 3.5 VF 25 MASTER OF MAGIC 3,5 N	HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5	MF 189	FALCON 3.0 GOLD FIFA INTERNATIONAL SOCCER FRANTIER ZOMMILETON	MF 339 VF 289 MF 345	THEME PARH TORNADO	VF 379 MF 399 VF 279	MORTAL COMBAT M	F 259 LF 219 ZYCONIX	MF 149 MF 19
MASTER OF ORION 3,5 MF 29 MICROMACHINES 3,5 23	HUMANS 3,5	MF 99	FRONTIER COMPILATION GABRIEL KNIGHT	VF 319 VF 289	UFO -MICROPROSE- ULTIMA UNOERWORED PART I & II ULTIMA VII - THE COMPLETE	315 MF 369	O.M. SUPER LOOIBALL Y	F 209 AMIGA CD	32
MIGHT & MAGIC V DARKS, OF XTEN 3,5 VF 27- MONKEY ISLANO II 3,5 VF 33	JIMMY CONNORS TENNIS 3,5	MF 125 99 MF 149	GENESIA GOBUNS GORUHS II	MF 259 VF 289	ULTIMA VIII + SPEECHPACK ULTIMATE FOOTBALL	VF 419 MF 309	OVERLORO	INC LIQUIDATION I	DU STOCK
NNL ICEHOCKEY 3,5 MF 28 O M. SUPER FOOTBALL 3,5 YF 23	LAURA ROW II DAGGER OF AMON RA 3.5		GREAT HAVAL BATTLES III - SSI - HAMMER OF THE GODS	MF 299 299	UNDER A KILLING MOON US HAYY FIGHTERS	VF 399	PERINELION	CONNAITRE L DISPONIBLE ET	LES JEUX
OVERLORD 3,5 VF 33	LOTUS TURRO CHALLENGE III 3,5	MF 159 MF 149	HARVESTER HEIMOALL II	VF 309	WHALES VOYAGE	NC 149	ROBINSON'S REQUIEM A1200 VF	F 269 MF = MANUEL EN FRANÇAIS	
PACIFIC STRIKE 3,5 VF 32 PACIFIC STRIKE SPEECHPACK 3,5 VF 14 PARADOX 3,5 N	PGA GOLF PLUS 5,25	MF 69	HELL HIGH COMMAND	HC 139	WHO SHOT JOHNNY ROCK WING COMMANDER 1 + 2	329 MF 309	SENSIBLE WORLD OF SOCCER	HC VF = VERSION EN FRANCAIS F 309 RCS PONTOISE B 3	893 461 092
0	En cas d'article défectue	eux, échange	immédiat. Ces prix s'entendent dans	s la limite de	es stocks disponibles et ausceptibles	de modifica	tions. Tous les prix sont indiques T.T.G.		
BON DE C	OMMANDE à		édier à Wial	Fran			9. 33, 95502 Go		
Titres	Qte	Prix	Montant				éphone (1) 39 87 09 nt à cette adresse tous les jours (
		_			Nama				
					Nom				

Code postal......Ville **VOTRE MATERIEL DE JEUX:** Port ☐ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F) Total ☐ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement FRAIS DE PORT France : 30 F→ Livraison 24/48 h ☐ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE DOM + CEE + Suisse: 60 F TOM: 90 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international) Pour toute commande au-delà de 800F Date d'expiration :...../..... Signature obligatoire PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Fichue cuisine

Il nous arrive parfois d'être confrontés à de cruels dilemmes.

Doit-on tester les produits que nous recevons en dernière minute à tout prix, afin de ne pas prendre de retard, et surtout, ne pas se faire "griller" par la concurrence,

ou blen calmer le jeu en nous accordant le temps de faire notre boulot correctement ? Nous avons décidé de répondre à cette interrogation par un cesser-le-feu afin que les éditeurs et vous,

chers lecteurs adorés chéris chéris, ne fassiez pas les frais de ces conflits de canards. Plutôt que de tester Microsoft Space Simulator à la vavite, puisque la version reçue était testable, nous vous proposons une preview en gulse de horsd'œuvre, le temps pour nous d'attaquer le plat de résistance, à savoir une doc fleuve de 200 pages rectoverso, format A4, et la perspective de quelques dizaines d'heures de vol.

Rendez-vous le mois prochain pour le dessert.

Moulinex



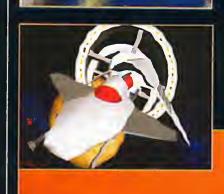
MOULINEX

maginez une sorte de Flight Simulator dans l'espace, programmé par BAO, qui permette de piloter des valsseaux existants, de type navette Challenger et autre Lem. Déjà, ça a l'air sympa, et pourtant, Space Simulator ne se résume pas à ça. La galaxie complète y est représentée, souvent sous la forme de photos digitalisées "mappées" sur l'espace, et un mode "observatoire" offre l'opportunité d'admirer la chose de plus près. Comme les navettes spatiales ne disposent pas encore assez d'autonomie (ni les pilotes de temps) pour aller flâner du côté de Bételgeuse, d'Alpha du Centaure ou d'Orion, plusieurs types de vaisseaux futuristes font partie de votre écurie personnelle. On a souvent reproché à Flight Simulator son manque de "but du jeu" (à tort). On Imagine alsément, à l'échelle de l'univers, ce qu'une telle latitude de mouvement pourrait avoir de démotivant, mais heureusement, Space Simulator, s'il permet à l'amateur de vol libre de voguer au petit bonheur la chance, dis-pose d'un mode "situation" et d'un mode "mission" donnant l'occasion de se falre quelques frayeurs. Au programme, rasemotte dans les "canaux" de Mars, exploration de galaxies diverses, sauvetage dans l'espace et autre arrimage à des stations orbitales de type 2001. Comme la chose est en 800 x 600 256 couleurs et que les options y sont aussi nom-breuses que dans Flight Sim 5, le résultat à l'écran est particullèrement esthétique. Le mois prochain, nous vous apprendrons que la chose est également lente si l'on ne possède pas de DX2, encore plus intéressante qu'elle en a l'air bien que trois disquettes suffisent à la

contenir, et à quoi servent les tas de

bidules figurant sur le tableau de bord.

Ça va être super!

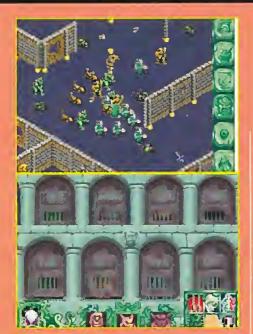












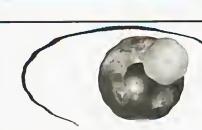
E0 TELA: US Gold (1) 41.26.96.70 STANDARD: PC ORTIS PUBLIS: Novembre 94 PC

LORD FRASQUE POIRE

Dominus

ous vous avions de jà présenté Dominus dans le reportage de l'ECTS d'automne, mais le jeu approche à présent à grands pas. Aussi, nous a-t-il semblé judicieux de faire le point une ultime fois avant sa sortie définitive. Dans ce jeu de stratégie qui s'annonce très prometteur, vous allez prendre la tête d'armées de monstres (les armées de monstres déclarent à ce sujet : "il nous a pris la tête") et tenter d'asseoir votre suprématie sur toute la contrée environnante. Pour ce faire, vous pouvez naturellement expédier des commandos composés d'entités des quatre races déclarent à ce sujet : "il a pris le contrôl... " ah non, ça ne marche pas, ce coup-là) et observer les combats. Mals votre rôle est ioin

de s'arrêter là ! Ainsi, au fil de la partie, vous allez être amenés à fabriquer vos propres pièges à partir d'éléments divers (plus de mille combinaisons possibles I), puis à les placer aux endroits que vous jugez hautement stratégiques. Vous pouvez également faire fusionner plusieurs races de monstres afin de créer des êtres aussi hybrides que redoutables. Ou encore agir directement sur le champ de batallie en lançant des sorts sur vos ennemis pour faciliter la tâche de vos légions, Parmi les autres options qui vous sont offertes, la torture ou l'espionnage (pour en apprendre davantage sur les autres races), l'alchimie (pour créer de nouveaux sorts) vous seront également d'un grand secours. Bref, nous sommes tous très impatients de voir arriver la version finale de Dominus, afin de constater si le jeu sera aussi aliéchant qu'il semble l'être.



VIRTUAL STUDIO

SOCIETE DE DEVELOPPEMENT MULTIMEDIA JEUX VIDEO, LUDO-EDUCATIFS

(sur plates-formes CD-ROM et cartouches)

RECHERCHE

dans le cadre de son expansion

CHEFS DE PROJET

PROGRAMMEURS en langage C et/ou assembleur 68000/intel 80x86

INFOGRAPHISTES 2 D/bitmap, 3D studio

GRAPHISTES

GAME DESIGNERS
SCENARISTES

Merci d'envoyer vos candidatures à

Bemard Duchemin VIRTUAL STUDIO 9, allée des Barbanniers 93635 Gennevilliers Ceder



FERRA

LORICIEL ET FUTURA SONT DES LABELS VIRTUAL STUDIO

Des Sims à l'infini

DEREK DE LA FUENTE

Du changement en perspective chez Maxis! Cet éditeur américain, célèbre pour sa série de Sim Machin, se penche en effet sur l'Europe avec de plus en plus d'intérêt. Afin de conquérir notre vieux continent, un bureau 100 % européen vient d'être créé au centre de Londres. Le but est de rassembler à terme, sous la supervision Jo Cooke (un transfuge d'Océan) une équipe de développement afin d'assurer la programmation

de titres spécifiques plus adaptés à notre marché. De plus, ce nouveau positionnement marque le retour de Maxis vers l'Amiga, avec notamment une adaptation très prochaine de Sim City 2000 sur Al200 et A4000 dotés de disque dur. Décidément, pour une société à l'origine spécialisée dans le Mac, Maxis se diversifie beaucoup, et ce n'est pas nous qui allons nous en plaindre!

PC CD-ROM

Sim Rainforest

EDITEUR: Maxis STANDARD: PC CD-ROM SORTIE: NC



ous avons tenté, pour Sim Rainforest, de réaliser un jeu où l'utilisateur serait libre de choisir la voie qui lui convient le mieux, et non celle que les programmeurs ont tracée pour lui", déclare Mathew Stibbe, le grand patron d'Intelligent Games, à propos de la prochaine simulation éditée par Maxis. Si, à la base, il s'agit avant tout d'une simulation écologique, il est tout à fait possible de survivre en mettant bien plus l'accent sur la productivité. Mais ce sera au prix de taux de pollution records, et de la



disparition progressive de la forêt! En cours d'un développement supérieur à deux ans, Sim Rainforest ne devrait pas déparer dans la multitude de logiciels "made in Maxis". Comme dans la plupart de ses prédécesseurs, vous partez de presque rien et devez mettre en place un microcosme cohérent. Enfin, quand je dis presque rien, c'est une façon de parler, puisqu'on vient tout de même de vous faire cadeau d'une ravissante petite île exotique, couverte de jungles verdoyantes, ce qui n'est tout de même pas rien! Seulement voilà, au lieu de prendre vos cliques et vos claques et partir vous retirer là-bas peinards, comme on rêve tous de le faire, vous vous êtes mis en tête de faire prospérer votre île, d'en faire un lieu de villégiature à la mode

(au fou!).
Vous allez donc commencer par déforester quelque peu, afin de bâtir quelques hôtels de luxe où votre future clientèle viendra se faire dorer les fesses. Bien évidemment, vous allez très vite vous retrouver avec des hordes de touristes blancs et laids, qui n'auront de cesse de polluer toute l'île avec leurs papiers gras. Ah ben ça, il fallait vous y attendre! Vous avez déjà vu un touriste respectueux de l'environnement, vous? La solution à ce problème viendra sous la forme de "nettoyeurs" que vous





devrez embaucher et qui sillonneront votre île en quête de cochonneries. Mais pour loger tous ces gens, il va bien vous falloir construire de nouveaux logements. Et qui dit lotissements dit encore moins de forêt et encore plus de pollution, c'est un cercle vicieux! L'essentiel du jeu tourne autour de ce facteur: l'équilibre entre confort moderne et préservation du patrimoine naturel local. Car la jungle, ça n'a pas que des bon côtés non plus, et vos hôtes verraient d'un assez mauvais œil la végétation et la faune qui l'accompagnent, envahir vos quartiers.

À mon avis, si vous parvenez à réaliser la quadrature du cercle que l'on vous demande, pas de problèmes, vous êtes mûr pour une brillante carrière politique!

PC CD-Rom/Mac CD-Rom

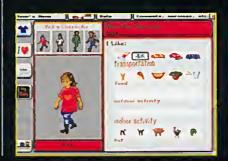
Sim Tower

prės A-Train, Maxis nous propose un nouveau soft développé à l'origine par des programmeurs japonais! C'est en particulier le cas de Sim Tower, réalisé par l'équipe nipponne d'Handbook. Cependant, force est de constater qu'il s'agit là d'un logiciel aux forts accents occidentaux (NDLR: Oulala Thieeerry, tout cela me semble fort excessif!), plus à sa place dans la collection Maxis de Sims qu'au milieu de shoot'em up et beat'em up. Ici, point de continent et moins encore de mégalopoles à gérer. C'est à la tête d'un gratte-ciel que vous allez vous retrouver. Opération qui n'aura pour autant rien de simple, car il va s'agir d'être suffisamment avisé pour faire de votre building un site des plus convoités. Au départ, vous ne disposez que d'un petit immeuble à deux ou trois étages, bien peu pour qui ambitionne d'ériger la plus célèbre tour du monde. À vous de répartir adéquatement le maigre espace du début entre bureaux, magasins et résidences.

Seulement, bien évidemment, plus votre building prend de l'ampleur, et plus les petits problèmes et tracas de tous les jours vont se multiplier. Tel jour, ce sera l'ascenceur qui va tomber en panne, vous obligeant à appeler d'urgence les dépanneurs pour résorber l'inévitable

queue de mécontents qui s'ensuivra. Tel autre, ce seront des hordes de cafards qui feront une incursion pour le moins indésirable chez vos locataires. Dans tous les cas, il vous faudra montrer de la rapidité dans vos capacités de réaction, car si vous ne satisfaisez pas vos clients, ils iront voir si l'herbe est plus verte dans l'immeuble d'à-côté, et vous serez bientôt acculé à la banqueroute. Fidèle à la série des Sims, Sim Tower fera surgir de nombreuses catastrophes sur votre tête, dont la moindre n'est pas ce King Kong qui s'est subitement amouraché de la petite blonde du huitième!

EDITEUR: Maxis STANDARD: PC/PC CD-ROM / MAC CD - ROM SORTIE PRÉVUE: Janvier 95







PC CD ROM MAC CD-ROM

Sim Town

armi les reproches qui sont le plus régulièrement adressés à Maxis, c'est sans aucun doute celui de la complexité de leurs softs qui revient le plus souvent. Si certains joueurs adorent la multiplicité des options disponibles dans les Sims, le grand public éprouve quelque mal à se plonger dans son manuel des heures durant, avant de commencer à jouer. Simtown est donc une version revisitée SimCity 2000, destinée aux jeunes enfants ou aux nouveaux venus dans le monde merveilleux des petits Mickey animés. Ici, plus de gestion complexe de votre capital brouzouf, plus de canalisations d'eau, mais un stock de ressources (eau, bois, etc.). La construction de chaque bâtiment va vous coûter un certain nombre de ces ressources, mais vous pourrez refaire le plein en abattant des arbres, par exemple. Le nombre de buildings disponible est bien plus élevé et très diversifié, du château-fort aux résidences de luxe. Chaque clic de la souris sur un objet déclenche une petite animatlon, comme une princesse qui sort du château, le pont mobile qui s'ouvre, ou les éléphants qui barissent dans le zoo. Enfin, il vous sera possible, dans Simtown, d'éditer vos propres habitants en définissant la couleur de leurs vêtements, de leurs cheveux ou même des bulles au seln desquelles ils s'expriment. Tel quel, SimTown ne sera donc presque plus un jeu, mais davantage une expérience à vivre sans se prendre la tête.

> EDITEUR : Maxis STANDARD : PC CD-Rom / Mac CD - ROM SORTIE PRÉVUE : Janvier / Février 95



PC - PC CD-ROM

IANSOLO

Hell



Stéphanie Seymour





En haut l'original, en dessous, la version synthétique de Dennis Hopper

EDITEUR : Gametek STANDARDS : Pc & PC CD-Rom SORTIE PRÉVUE : Décembre a y est, ils arrivent, les hybrides de films et de jeux vidéo! Hell, le polar cyberpunk de Gametek/Take2 sur PC CD-Rom réunira une sacrée distribution de vedettes holly-woodiennes. Jugez donc du peu: Dennis Hopper ("Speed", "Apocalypse Now", "Blue Velvet", "Easy Rider"), Grace Jones ("Boomerang", "A view to a kill", "Conan le destructeur"), Geoffrey Holder ("Boomerang", "Live and let die"— vous le connaissez, vous?—) et le super mannequin Stéphanie Seymour (decrétée "Corps des années 90" par le magazine américain "Self"). Les voix des acteurs accompagnent le joueur au long de la partie, et Stéphanie Seymour apparaît dans la séquence vidéo d'intro.

Nous sommes en 2094. Le "Parti de la main de Dieu" contrôle la ville de Washington et les grilles de l'enfer sont grandes ouvertes. Les êtres des enfers se mélangent à la haute technologie dans ce thriller cyberpunk. Vous vous mettez dans la peau de l'un des personnages, Rachel ou Gideon. Ces anciens détectives du gouvernement sont maintenant en cavale, recherchés pour des crimes contre l'État. Pourquoi êtes-vous pourchassé? Le gouvernement a-t-il vraiment les clès de l'enfer? et quelle est la source de cette incroyable puissance divine?

Des rues mal famées du futur, aux enfers et au cœur de la théocratie où le mal a supplanté toute justice et pureté, Hell introduit le joueur dans un monde de trahlson sinistre, de vérité douteuse et

de cruauté diabolique. Yous pourrez, comme tout hacker qui se
respecte, pirater des ordinateurs et des gadgets électroniques, utiliser des armes cyberpunk et combattre avac des
pouvoirs psioniques. Tout le jeu
est réalisé en images de synthèse
avec incrustation du personnage
dans les décors. Gideon et
Rachel se déplacent d'un

écran du jeu à un autre, en suivant des chemins précalculés, à la différence de BloodNet. Le système a été amélioré pour pouvoir afficher plusieurs plans de décor qui masquent, si c'est nécessaire, les sprites des personnages. Comme dans d'autres réalisations du même genre, il vous faudra résoudre un certain nombre de puzzles, en plus de l'intrigue technoinferno-policière.

L'acteur-réalisateur Dennis Hopper joue le rôle de Mr Beautiful, un sinistre démon qui hante l'arrière-boutique d'un pub. Après avoir galéré pour entrer en contact avec lui, vous riquez de ne plus savoir comment vous en débarrasser! Nous avons interviewé Dennis Hopper. dont la présence dans un jeu vidéo nous a plutôt intrigués.

Joystick: Comment en êtes-vous venu à faire Hell ?

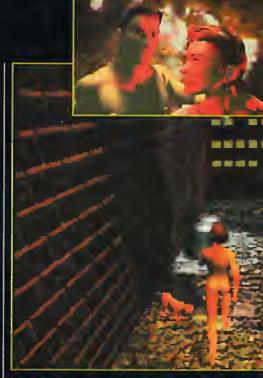
Dennis Hopper: Take2 me l'a proposé, mais mon agent n'était pas du tout partant. Tout d'abord, je ne connaissais rien au jeu vidéo, même si j'ai joué dans Super Mario Brothers, le film sur le jeu Nintendo. Le fait que Peter Brant — un ami à moi qui travaille chez Take2 —, m'ait proposé le projet, a été déterminant. Le jeu et le personnage que je devais incarner semblaient tellement intéressants, que j'ai tout de suite été très attiré. Je suis impatient de voir le résultat final.

Joystick: Avez-vous déjà participé à des produits Interactifs dans le passé?

Dennis Hopper: Non. La seule chose que j'aie pu faire en rapport avec l'industrie des jeux vidéo est le film Super Mario Brothers.

joystick: Etes-yous intervenu dans la conception du jeu ? Sur les dialogues, par exemple ?

Dennis Hoppers Je n'ai pas eu à me préoccuper de l'écriture, dans la mesure où les auteurs ont fait un boulot fan-



........





tastique. Par contre, j'ai un peu improvisé sur les dialogues, j'ai épicé un peu certaines répliques.

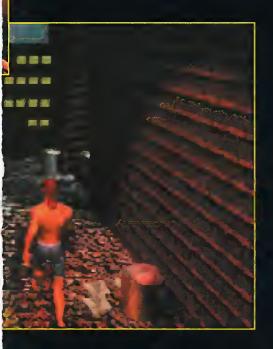
Joystick: Y a-t-il eu une forme de censure sur les dialogues?

Dennis Hopper: Non, pas du tout. Même pas sur les improvisations,

Joystick Yous possédez un ordinateur?

Dennis Hopper: Non, mais l'amie avec qui je vis en a un. Je ne l'utilise pas pour autant.

es petits dernier



Joystick: À la suite des rôles que vous avez interprétés, on vous a catalogué comme psychotique. Qu'en pensez-vous? Dennis Hopper: Je trouve ça génial. Ça ne me pose réellement aucun problème.

Joystick: Lequel de vos films considérez-vous comme le meilleur ?

Dennis Hopper: Mon meilleur film? Ça dépend si on parle de mon travail en tant qu'acteur ou de réalisation. Au total, je pencherais pour "Easy Rider" que j'ai écrit, réalisé et joué. Il y a aussi "Colors" avec Robert Duval et Sean Penn, que j'ai réalisé. J'aime beaucoup "Rebel without a cause", même si je n'y ai qu'un petit rôle. Je pense que ma meilleure prestation d'acteur est dans le film de Ben Bender "American friend". Et puis, il y a "Apocalypse now", une expérience incroyable dans la vie d'un acteur.

Joystick: Toutes les grandes compagnies de cinéma semblent s'investir dans le jeu vidéo.

Des réflexions à ce sujet !

Dennis Hopper: Je ne me pose pas de questions làdessus. Mon agent pensait que je devais attendre

que

choses évoluent avant d'y participer. Attendre qu'il y ait un bon tas de pognon à la clé, c'est l'esprit des requins de la profession...

Joystick: Envisageriez-vous de réaliser un film basé sur un jeu ?

Dennis Hopper: Je crois que ça pourrait être intéressant. L'équipe de Super Mario Bros était super, Le film n'est pas très bon, même si le potentiel était énorme.

Joystick: Et aujourd'hui, vous le referiez? Dennis Hopper: Non. En tout cas, pas si ce n'est pas un projet Gametek.

Joystick: Avez-vous des projets similaires dans le jeu vidéo ? Dennis Hopper: Non.

Joystick: Sur quel film travaillez-vous actuellement?

Dennis Hopper (enjoué): "Waterworld" avec Kevin Costner, filmé à Hawaï en plein océan. L'histoire: les calottes glaciaires des pôles fondent, et du jour au lendemain toute la surface de la Terre est recouverte par les eaux. Certaines personnes sont atteintes de mutations et se transforment en poissons (pieds et mains palmées). C'est une idée de ce que j'essaye d'obtenir depuis un an.

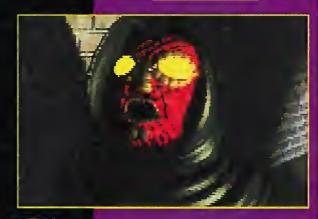
Joystick Merci.

Propos recueillis par Derek De la Fuente



PC CD-ROM

IANSOLO





n marge de la superproduction Hell, Take2 nous concocte Bureau 13, une aventure PC CD-Rom à la réalisation un peu plus classique. Vous croyez aux manifestations surnaturelles, fantômes et autres OVNI ? Vous pensez que les démons et les phénomènes paranormaux existent vraiment ? Bureau 13, organisation gouvernementale ultra secrète, est convaincue que oul, c'est leur pain quotidien! Bureau 13 analyse, identifie, et si nécessaire, examine les entités de l'au-delà. Oh, les autres, vachement original! Ça vous rappelle pas un certain "Ghostbusters"?

Bref, vous incarnez le leader d'un groupe d'investigation de bureau 13 et êtes chargé d'élucider un mystère. Chacun des personnages disponibles a ses propres particularités qu'i lui permettent d'effectuer des actions uniques. La solution des énigmes varie donc en fonction des personnages que vous choisirez. Les graphismes devraient être de bon aloi, même si nous n'avons pu apprécier que les

séquences d'intro. Vous devrez vous tirer indemne de phases de combat qui feront appel à vos qualités de stratège. Pour corser le tout, le jeu sera truffé d'énigmes drôles et bien prise de tête. Attendons d'en voir plus pour sortir les gousses d'ail, l'eau bénite et l'aspirateur à protoplasme...

EDITEUR : Gametek STANDARD : PC CD-ROM SORTIE PRÉVUE : Janvier 95





le 1er jeu, l'histoire de votre tout

Il y a quelques années, dans un bar ou chez un copain, vous découvriez un jeu vidéo, il vous a mordu, vous êtes tombé de l'autre côté et, depuis, vous avez passé des centaines d'heures sur une ou plusieurs bécanes achetées pour plusieurs milliers de francs. Yous rappelez-vous de ce jeu qui a provoqué le déclic, de ce jeu qui vous a fait taper le front avec la main (chpoc!) en disant ça alors, ça existe, c'est génial!" et qui a peut-être changé votre vie.

Votre témoignage nous intéresse, nous publierons dans les prochains numéros les meilleures anecdotes, celles qui nous feront rire ou hurler parce que nous nous y reconnaîtrons, toutes ces petites histoires qui, mine de rien, racontent l'Histoire de ce que l'on peut appeler une communauté. Depuis des années, nous vous présentons l'actualité et l'avenir des jeux, il est grand temps de vous proposer un petit voyage en arrière!



lan Solo

Tonton Steph



Pinky

Mon tout premier jeu, je suis

26 ans, testeur et fan de foot.



El Fredo

29 ans, testeur et motard.

J'ai accroché dès le début, je crois, dans les sailes d'arcade, mon plus grand souvenir reste Asteroids. Et puis le jouais à Pong chez un copain, sur une console Philips. Plus tard, je m'étais fait prêter un Apple 2 pour voir ce que c'était que l'informatique en général, et puis je suis tombé sur Lemonhead, un jeu de gestion où tu t'occupais d'un stand de limonades. Il fallait prévoir tes commandes en fonction du climat, avoir un œil sur le cours du citron et du sucre, etc.

28 ans, Jeux Crack, imitateur roux.

Le premier jeu, je l'ai vu dans un café, je suis passé devant et j'ai fouet. Il fallait retrouver l'Arche, un autre carré. Vachement bien!

tombé dessus par hasard, pendant des vacances, dans un bar. C'était Break Out, un vrai choc. J'y passais

essayé, c'était Asteroids. Mais bon, le vrai sur lequel j'ai vralment craqué, c'était Pacman, j'étais complètement accro. Après, je me suis payé une console VCS2600 et j'al Joué comme un fou à Indiana Jones, le premier. C'était extraordinaire, il y qui se baladaient, l'un représentant Indy, il y avait même un petit trait pour représenter le

je l'aie eue, le jouais à Star Raiders,

l'espace, en 3D mais avec

couleurs, genre huit, super.

Notre réputation est en jeux.

30 ans, animateur Minitel.

Mon premier jeu? C'est Summer Games d'Epyx, les Jeux Olympiques sur Commodore 64, chez un copain. Mon épreuve préférée, mes journées, j'ai pas bronzé un c'était le 1500 mètres, il fallait se les poil, je suis revenu tout blanc. faire en temps réelen dosant l'effort Ensuite, j'ai vu la console VCS2600 au joystick pendant quelques d'Atari chez un copain, j'ai tanné bonnes minutes pour faire un sprint mes parents pour en avoir une. Et mortel à la fin... On prenait des de nous en plein effort. le le premier jeu du genre d'Elite, dans 🛮 me débrouillais plutôt bien; à l'époque, je faisais de la batterie, ce , c'était génial, il y avait des qui m'aidait pour la régularité et la vitesse du mouvement du joystick. Le jeu qui m'a fait acheter un micro, c'est Kick Off 2 sur ST. Ça fait des années qu'on y joue, Linos, des copains et moi, on fait des tournois chaque week-end.

NOUS ATTENDONS VOS TÉMOIGNAGES ET VOS ANECDOTES **EN RUBRIQUE "*1ER".**



Lord Casque Noir

25 ans, testeur roux mais bayard. « Le premier jeu micro dont je me rappelle, c'est un programme que le magazine Micro-Systèmes avait offert sur un 45 T souple livré avec le canard. Tu enregistrais le disque sur une K7 que tu relisais ensuite sur ton ZX81 avec extension mémoire de 16 Ko. Ce ZX, je l'avais pris pour apprendre à programmer, je ne pensais pas jouer dessus. Et donc, le jeu, c'était une prison, dans un labyrinthe, tu avais de gros pavés avec des voleurs qui devaient récupérer des dollars (représentés par le signe \$, bien sûr), il fallait les capturer. En fait, i'ai passé plus de temps à faire les réglages pour pouvoir enregistrer sur K7 qu'à y jouer réellement, mais c'est comme ça que les jeux m'ont accroché. Après ça, le deuxième grand souvenir, c'est Driver sur Oric I, un jeu fait par celui qui a aujourd'hui programmé Klik'n Play. c'est rigolo de le retrouver. C'était. un jeu de voitures, vu du dessus, les graphismes étaient super pauvres, c'était plus un labyrinthe qu'un circuit automobile, il fallait bien sûr éviter des flaques d'huile. J'y ai passé des nuits et des nuits, c'était incroyable. Ah, j'oubliais, note ça, dis-leur que la musique, c'était "In the mood" de Glenn Miller, Rah, c'était super, %



Linos

32 ans, directeur artistique barbu. « Mon premier jeu, c'était Pong, tout bêtement, dans un café près de chez moi, j'ai craqué au tout début. Mais le premier qui m'a vraiment botté, c'était Break Out, le cassebriques, avec ses bandes de Scotch collées à même l'écran pour simuler des couleurs. Tiens, à propos, ce que je préférais, c'était le graphisme vectoriel, enfin bon, en fil de fer, ça avait quelque chose de lumineux, je préférais ça à la couleur ou au premiers jeux en bitmap. Un peu comme les montres à quartz, à l'époque. l'aimais bien celles avec les gros chiffres rouges sur noir, les gros bâtons, bien lumineux là aussi. Et puis ce sont les écrans LCD qui l'ont emporté, tout comme les jeux bitmap ont massacré les jeux en fil de fer. En fin de compte, t'as vu, je me suis planté à chaque fois, c'est incroyable, hein? Réponds-moi sincèrement, tu crois que j^lal tout raté? Le jeu qui m'a fait acheter mon premier micro, un ST, c'est Barbarlans que j'avais yu chez un copain. A l'époque, j'avais un Hector, un micro sympa mais sans plus, rien à voir avec le ST. Quand j'ai vu Barbarians, toutes ces couleurs, l'atmosphère, ces têtes coupées, c'était comme une salle d'arcade à la maison, alors j'ai acheté un ST deux jours plus tard. »



Moulinex

33 ans, testeur intello et breton. « Le tout premier à m'avoir marqué, « Le premier jeu sur lequel j'ai c'est Disc of Tron en salle d'arcade, passé des heures et des heures, ca un jeu inspiré de Tron, une sorte de pelote basque futuriste. J'y avais joué pendant des vacances. Et puis je me suis dit que j'allais me ruiner en y engouffrant toutes mes Tu répartissais tes terres entre économies, alors j'ai acheté un l'industrie et l'agriculture; plus tu Commodore 64, en me promettant avais d'industries, plus tu étais riche, de ne plus aller jouer en salle. Et j'y suis arrivé. Mon premier grand jeu micro, c'était The Hobbit sur C64, moment, s'il y avait plus d'étrangers en K7, il fallait attendre 25 minutes que d'habitants, tu te faisais virer, pour qu'il se charge, 25 minutes tandis que la pollution pourrissait pendant lesquelles tu priais pour ne les récoltes, d'où des famines. À pas avoir le fameux Load Error on l'époque, tu avais déià un Ministère buggué, on ne pouvait pas le finir. ne pouvais pas payer les paysans, un Ce jeu, je l'ai fait dans tous les sens, vrai bordel. C'était sommaire, il n'y je l'ai fini je ne sais pas combien de avait bien sûr aucun graphisme, mais fols. Tiens, j'abuse, mais il y a un c'était géant, je n'avais pas 13 ans autre jeu dont j'aimerais parler, que je stressais déjà à mort, mais j'ai oublié son nom: tu jouais le maintenant je flippe sur Sim City et rôle d'un pochtron dans un pub anglais, tu allais du pub jusqu'à chez toi, Plus tu buvais des canons, plus les réactions du joystick étalent. Ma mère ne l'a jamais su, je me bizarres. Mince, c'était quoi le nom? ferals tuer) dans le flipper "Centaur" Dans la rue, tu croisais des skins, et dans un shoot'em'up vertical fallait pas les approcher, des putes qui te piétinaient avec leurs talonsaiguilles, des flics qui pouvaient t'embarquer au commissariat où tu perdais des points, ou bien encore des vieilles qui te flanquaient des coups de parapluies. Ca ne te dit Spectrum, je crois. Ca m'énerve rien, je ne vois plus le nom?.. Mais d'avoir oublié le nom, tu peux pas si, tu sais bien, au bout d'un demander aux lecteurs de me moment, dans la rue, tu avais des éléphants et des flics qui flottaient. En plus, avec des copains, on y jouait vraiment, on se mettait dans les yrajes conditions: à chaque fois que le type buvait un coup, nous on buvait un verre de vodka. À la fin d'une partie, nous étions tous complètement fracassés. Ah oui, ça y est, c'étalt Bozo's Night Out! En plus, c'était facile, j'y al rejoué il n'y a pas très longtemps. »



Mic Dax

26 ans, programme le serveur 3615. n'était pas en arcade, c'était sur un micro, un Micral, une horreur. Mon frère avait adapté le jeu Kingdom (ou Colonel), il fallait gérer une île. mais tu te cognais de la pollution et de l'immigration. Au bout d'un Tape. En version disquette, il était de l'Ecologie. Mais sans industrie, tu Civilization. Dans les cafés, je dépensais l'argent de la cantine (attends, tu le publies pas, ça, hein? dont j'ai complètement oublié le nom, c'était un Galaxian très évolué, avec des paysages bien foutus, des effets de profondeur, des statues des personnages de l'île de Paques. Il a été adapté sur ZX contacter s'ils le connaissent? »

3615 JOYSTICK

Notre réputation est en jeux.

GAGNEZ UNE 3DO OFFERTE PAR IOYSTICK ET IPF IMPORT.

EN NOVEMBRE, GAGNEZ CHAQUE JOUR SUR PC UN CD DÉMO DES PROCHAINS **JEUX WOODRUFF ET LAST DYNASTY** DE COCKTEL VISION.

CHAQUE MERCREDI, GAGNEZ LE CD "REBEL ASSAULT" POUR PC OU "MICROCOSM" POUR CD32.

SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

DU 30 NOVEMBRE AU 4 DÉCEMBRE 94

PARIS - PORTE DE VERSAILLES

SUPERGAMES

















L'Univers des Loisirs Multimedia

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Amiga

Achat

Dép.62 Cherche éditeur de secteurs pour A500 1 Mo. Ecrire à Flavien Bridault 6 Résidence Brucquedal 62360 Hesdin l'Abbé ou tel au 21 83 56 61 après 18 h.

Dép.83 Achète A500 pour pièces, cherche sur A500, le Chevalier du Labyrinthe, possibilité échange. Tel à Serge au 94 69 96 30.

Dép.9 i Achéte, échange, vends jeux, utilitaires et éducatifs sur A500/600/1200. Tel à Erwan au 80700 Roye. 45 9 £ 97 (i3 après 18 la.

Contact

Dép.1 Cherche contacts sur Amiga (échange, vente, achat). Perrot Marc 19 Rue A. Mas 01000 Bourg en Bresse ou iel au 74 21 95 19.

Dép.2 Cherche contacts sympas et sérieux sur Á500/1200 pour échanges. Envoyez liste à Michel Tavernier 8 Rue du Transvaal 02700 Tergnier.

Dép.18 Echange news et oldies sur A500/1200 Envoyez liste à Britton Charles 33 Avenue des Prés le Roi 18230 Saint-Doulchard.

Dép 33 A500/t200/CD32 cherche contacts, débutants hienvenus. Envoyez D7 pour liste à Siegfried Mounissens 319 Chemin de Pavin 33140 Cadavijae

Dép.34 Echange, achète, vend utilitaires, docs, jeux sur A600, envoyez liste Seyllieben 200 Rue du Major Flandre 31090 Montpellier, réponse assurée.

Dép if Cherche contacts sur Amiga 1200 pour échanges de DP, jeux... sur la région de Dax. Tel à Laurent après 18 li on le week-end au 58 91 89 95.

Dép.50 Le numéro 2 du Disk-Zine Concept 3 est sorti. Tel au 33 56 07 02 on écrire á Concept 3 c/o Walter Nonnon La Billiaidière 50570 Carantilly avec 10 Frs pour les frais.

Dép 51 Cherche contacts sympas sur A1200, surtout jeux d'aventure et docs. Regnanli Laurent 45 Grande Roe 51190 Le Mesnil / Oger on tel au 26 57 54 50.

Dép.51 A500 cherche contacts sérieux sur el alentours de Reims, Laon, Rethel et Toul. Contacter Vilaire Laurent 7 Allée des Paquerettes 51:150 Beilieny ou lel au 26 02 i0 77.

A1200, posséde A1200 + HD 210 Mo, confactez Pascal Bouillis 35 Rue Alexandre Leleux 59800 Lille pour liste.

Dép 72 Cherche contacts Dép.19 sympas sur A600, envoyer liste à Anthony Bisson 4 Rue Frangelico 72100 Le Mans.

Dép.72 Recherche contacts sympas, sérieux et durables sur A1200/500, possède abs jeux , écrire pour liste, réponse assurée, Guilmin Ruddy 47 Rue Gustave Courbei 72100 Le Mans,

Dép.80 Cherche contacts rapides et sérieux sur A500/1200 pour échanges, envoyez lise à Delavenne Olivier 2 Rue des Moineaux

Dép.91 Recherche nbx ieux récents, échanges seulement, tel pour liste à Long au 69 21 66 21 après 19 h, cherche aussi souris Amiga de 50 â 100 Frs.

Dép.91 Echange news, oldies sur A500/1200, vends Dune 2, Jurassic 1200, DDay, Wings, Genesia, Battle of Britain: 100 Frs pièce franco, Bertrand Pascal 2 Avenue Camot 9230 Cachan ou tel an 45 47 49 99.

Dép.94 Recherche possesseur A500, 1 Mo, imprimante couleur Commodore MPS127A ntillisant Pagesetter 2 pour conseils Grosjean Christophe 10 Bis Avenue du Clos 94210 La Varenne.

Dép.95 Echange plus démos et olides sur Amiga 500. Bariller Eric 4 Rue de la Mare anx Fées 95130 Franconville ou tel au 3 i 13 43 27

Vente

Dép I Vends A500 + 2 joys + I Mo d'extension + nbx jeux 2000 Frs. Ecrire à Julien François Chemin de la Lone Rue Leriche 12190 Charlieu. 01700 Miribel.

Dép.1 Vends news et oldies à bas prix, assure contacts rapides et sérieux. Ecrire à Chifflier Pierre Le Village 01290 St Jean sur Veyle on au 85 31 68 39 de 19 à 21 li.

Dép.13 Vends jenx sur A600/1200 et PC, liste sur demande á Gebleux Jean-Luc "La Respelido" 13140 Miramas on tel au 90 58 21 42.

Dép.13 Vends A600 2 Mo. souris, joy, jeux : 2500 Frs. Tel au 90 50 26 75 tous les jours à partir de 18 h à François.

Dép.14 Vends A500, souris, joys, jeux, unls : 800 Frs, lecteur externe · 200 Frs. Tel au 31 80 66 82 le soir â Jérémy.

Dép.14 Vends Amiga 600 + 3 Dép.59 Cherche contacts originaux (Settlers, Goblins 3, Lost Vikings) et autres, le fout en ibe : 1500 Frs. Tel à Guillaume au 31 73 10 15, vends aussi CPC 6128 - 1500 Frs à débattre.

Vends A500/1200, jeux, utils, dėmos, liste sur demande et réponse rapide Ecrire à Conche Gérard 33 Rue André Maurois 19100 Brive.

Dép.22 Vends A1200, moniteur 10838, lecteur externe, 2 joysticks, três nhx jeax, livres: 3000 Frs. Tel á Ronan Leroux au 96 29 31 87.

Dép 26 Vends A500+ nhx jenx : 1200 Frs + lor de 50 disquettes de jeux : 300 Frs + très abx does de jeux et utilitaires Amiga Ecrire à Thierry Lapoulle Le Vercors n°1-30 Route de Chareauneuf 26200 Montelimar

Dép.26 Cause vente matériel, vends lot de jeux Amiga à 300 Frs les 50. Tel au 75 01 91-46 HR.

Dép 33 Vends A1200, 2 souris, 2 joys, nbx jeux, switch, docs : 1600 Frs. Tel après 19 h à David au - 56-75

Dép.37 Vends jeux sur Amiga 1200, débutants bienvenus réponse assurée si enveloppe timbrée. Brault Anthony 13 Mail David d'Angers Appt 132 40.67.

Dép 38 Vends CD32, Oscar, Diggers, Ult. Body Blows. Microcosni Pirates Gold phrs. demos: 1700 frs. Tel au 76 55 0 i 16 de 20 à 22 li si

Dép.42 Vends jeux d'aventure (Monkey Island 1 et 2, Black Crypt, EOB I et 2 originaux, liste et prix contro L'timbre à Saintantoine 10

Dép.45 Vends news et oldienbx DI et utils à bas prix, contacts rapides et sérieux. Itste sur demande Guilleminor Cyril 165 Rue de 'Ardoux nº68 Bat Jupiter 45166 Olivet cedex

Dép.49 Vends jeux Amiga à partir de 50 Frs. Tel au 41 95 62 14

Dép.51 Vends DD GVP 120 Mo + 2 Mo de Ram supplémentaires pour A500/500+ à 1800 Frs à déhaure. Tel au 26 02 10 52 on à Perdereau Patrick 12 Rue Jean Mermoz 51100 Reims

Dén.5-t Vends A1200, DD 170 Mo, jeux, démos, boite de rangement, revues sous garantie : 3000 Frs. Tel au 83 28 02 59 à Gérald.

Dép 57 Vends news sin Amiga 500/1200 à has prix, débutants acceptés. Ecrire ă Marc Vappiani 25 Houcle du Breint 5~100 Thionville ou tel au 82 34 59 67 le aussi écran VGA mult Sync week-end.

L'Hopital ou tel au 87 90 15 71.

couleur, extension 1 Mo. 150 disks, boites de rangement. joystick, souris, the : 2500 Frs. Tel au 82 21 33 92.

Dép.59 Vends Amiga CD32 + 11 jeux et un joypad compétition pro : 1400 Frs. Tel au 27 90 60 09

Dép.59 Vends news, oldies. A500-1200. Tel å Yannick au 20-94-43-42 (lundi, mercredi, jeudi, week-end après 17 h 30).

jenx Dén.59 Venils A500 600/1200 å prix très bas ou échange possible. Ecrire à Medioub Madaci 234 Rue Boulloche 59279 Loon Plage on tel au 28 21 33 92.

Dép.59 Vends digitaliseur sonore pour tous les Amiga + softs et manuel format des fichiers IFF (mixage, écho, fondu...) le tont pour 350 Frs. Tel au 27 60 01 94 à Corrente Fabien.

Dép.59 Vends digitaliseur sonore pour tous Amiga + softs + manuel (FX : écho, 37000 Tours ou tel att 47 38 Jondu...), jamais servi garanti 1 ans : 350 Frs. Tel au 27 60 01 91 à l'abien Corrente après 18 h.

> Dép.62 Vends A4000/30 + 08882 it 25 Mltz₁ 4 Mo, DD 80 Mo, does, souris et joys, nbx jenx et mils - "000 Frs, moniteur cauleur offert. Tel au - 21-39-22-55 après

Dép.66 Vends CD32 + 2 pads + 12 jeux (Ultimate Body Blows, Microcosm, Global Effect, Pirates Gold, Elie 2 etc.): 2300 Frs. Tel an 68 92 61 38.

Dép.67 Vends jeux originaux Deneath a Steel Sky 120 Frs. port compris. Vends revues Tel:m 91 69 08 45

Dép.67 Vends A1200, 2 pads, 2 souris, 1 lecteur externe 3"1/2, nbx jeux et utils : 1990 Frs, moniteur : 2490 Frs. Tel à Michael au 88 39 28 00.

Dép.68 Vends A500, 1 Mo. docs, the 700 Frs. Epson LN800, the 500 Frs ou le tout 1000 Frs, Amos Compiler 100 Frs, Amos 3D VF : 100 Frs. Tel an 89 23 84 97.

Dép 73 Vends jeux A500-1200 à prix intéressants, liste sur demande, écrire à Mr. Moerenhout Laurent 124 Place St Léger Chambéry

Dép.75 Vends Amiga 1200, moniteur NEC 3D, souris, 2 joys, jeux et utils : 2300 Frs Tel an 43 70 85 26, vends 900 Frs.

500/1200. Schmidt Clément 15 Gunship 2000, Chaos Engine, Rue du Houlifon 57:190 Humans, etc... pour 1000 Frs. Tel au 42 21 13 65 à Elric

Dép.57 Vends A500, moniteur Dép.75 Vends CD32, 4 jeux, démos, the, sous garantie 1200 Frs, vends Amiga A500 512 Ko, 150 jeux, utils, moniteur 1083S, joys (Cohra), boites de rangement : 2500 Frs. Tel à Olivier au 46 51 84 06.

> Dép 75 Vends A500, 1 Mo, moniteur couleur, nhx jeux originaux, le tout en parfait état : 2500 Frs avec en cadeau mini-enceintes Aiwa. Tel au 15 79 63 10.

> Dép.77 Vends A1200 DD 120 Ma : 4000 Frs, passibilité jeux et lecteur externe. Tel au 60 63 58 44

> Dép.77 Vends A1200 sous garantie, souris, tapis, 2 manettes, jeux, disquettes vierges, prise péritel, mags 2300 Frs et 2800 Frs avec moniteur couleur. Tel au 60 01 14 80.

> Dép.77 Vends DD A500 : 105 Mo, 2 Mo Ram, jeux : 1200 Frs, vends DD A1200 : 120 Mo avec jeux : 1300 Frs. Tel au 60 20 83 85 à Roger.

> Dép 78 Vends A500 avec extension mémoire de l Mo, tbc: 1000 Frs. Tel au 39 19 59 26.

> Vends Dép.83 DDay "D'impression" sous garantie pour A500 : 200 Frs de port compris. Charles au 94 20 07 28.

Dép.85 Vends news et oldies á bas prix sur A1200/500. certre à Grendt Sattm 26 Rue Jacques Cartier 85000 La Roche sur Yon on tel an 51 62 32 66.

Dép.91 Vends A1200 DD 210 Mo rempli, 2ème lectent, nbx jeux, nbx revues, suuris, lapis, disquettes vierges, joystick : 5000 Frs. Stéphane au 64 96 11 18.

Dén 91 Vends A4000/400. Ram 10 Mo, DD 340 Mo, digitaliseur de sons, Vidi 12, 2ème drive, écran 10848, nbx logiciels, 2 manettes, prise Midi: 13000 Frs. Tel au 60 1₁ 01 87.

Dép 91 Vends Amiga 500+, lecteur externe 3°1/2, écran Arari SC 1/125 couleur, souris, Joystick, 319 jenx, 89 utils, boites de rangement : 2500 Frs. Tel à Thierry au 60-16-39-56.

Dép.91 Vends Amos. Easyamos, 3D Construction kit 2 en VF, vends scanner NB Zydec, Tel au (9 4) 02 95.

Dép.92 Vends A1200 (93), moniteur Philips couleur, jeux originaux, utils (dessin, synthèse), sampler, joys 3200 Frs, veds DD 80 Mo 1200 Frs, extension a Mo 32 bits : 1100 Frs. Tel à Laurent au ·17 51 61 90.

pour Dép.57 Vends news Amiga Dép.75 Vends CD32, jeux : Dép.92 Vends A500, 1 Ma Ram, moniteur, joysticks, souris...: 2000 Frs à débattre. Tel au 47 81 53 84 le soir.

> Dép.92 Vends A500 1 Mo, 108 iS, lecteur externe, souris, joys, immimante the, utils : 3000 Frs. jeux originaux : Flashback, Syndicate, Monkey Island, Indys, Frontier etc... à 80/100 Frs pièce. Tel á Phil au 47 08 59 03.

> Dép.93 Vends jeux sur Amiga et PC á bas prix. Ristat Franck 21 Rue du 11 Noveúbre Br 93330 Neuilly sur Mame ou tel au -43 08 15 53.

> Dép.93 Vends jeux Amiga ou PC à has prix. Bajolais Fabrice 25 Avenue des Chévrefeuilles 93220 Gagny ou tel au 43 88 09 01.

Dép.93 Vends A500, extension 1 Mo, horloge, cables, alimentation, moniteur Thomson, hoites, 3 joys, 2 pads, 2 souns, tapis, 300 disks (Syndicate, Cannon Fodder, Dune 2, The Settlers): 3000 Frs. Tel au 43 05 95 90.

Dép.93 Vends jeux Amiga à très bas prix. Tel à Itichard au 48 59 06 44 ou écrire à Richard Nguyen 16 Rue de Stalingrad 93100 Montreuil.

Dép 93 Vends jeux sur Amiga. Belliv Brino (6) Avenue de Ivon 93220 Gagny ou tel au 43 88 05 27.

Dép.94 Vends A1200, lecteur externe, nbx jenx, joystick : 2500 Frs. Tel à Stéphane au 48 81 99 75 le soir.

Dép.94 Cause double emploi, vends moniteur couleur 1084S pour A500/600/1200/ 2000/i000, valeur 1400, vendu 600 Frs. Bertrand Pascal 2 Avenue Carnot 94230 Cachan ou tel au 45 47 49 99.

Dép.95 Vends news pour Amiga A500, 1200, urils, jenx à très bas prix. Tel à Yann au 39-86-47-55 ou écrire à Tournon Yann 4 Rue d'Albert 95140 Garges les Gonesse, vends aussi jeux sur PC.

Dép.95 Vends A1200, Pack Dynamite: 2000 Frs, quintupleur conleur: 1000 Frs, jeux 150 Frs pièce ou 4000 Ers le tout. Tel à Eric au 34 43 57 87.

Atari

Achat

Dép.60 Achète extension 512 Ko pour 520 STE; 100 Frs. Ene Audinet 22 Rue des Primevères 60570 Andeville.

Dép.7-t Achète jeu Monkey Island 2 sur Atari 1040 STF Ecrire Garayt Sylvain Route de Maclamod 74650 Chavanod ou tel au 50 69 01 41 le soir.

Dép.79 Achète harettes SIMMS 1 Mo pour gonfler un 1040 STE, cherche aussi un Falcon avec ou sans Cubase Andio, tout ça à bas prix raisonnable. Tel à Sébastien au 49 96 55 44.

JOYSTICH N°54 223 NOVEHBRE 1994

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Contact

Dép.50 Echange ou vends nbx titres sur ST, news, utils or autres docs et soluces. Réponse rapide assurée. Tel à Jean-Marc au 33 07 18 71 le soir

Dép.51 Echange, vends logiciels récents sur Atari ST et MAC. Mr Lobster Cidex 15 51160 Germaine ou 3615 Joystick à Lobster.

Dép.94 Cherche contacts sur Alari ou PC pour échange ou autre autre, réponse assurée. Ecrire à Teigny JF 241 Avenue des Grands Godets 94500 Champigny/Marne.

Vente

Dép. 18 Vends 1040 STE écran couleur, mono, imprimante Star couleur, joys, nbx jeux, utils (dont originaux), hoites de rangement, nbx livres et docs: 4500 Frs. Tel au 48 50 46 02 à Jack.

Dép.34 Vends ou échange Ishar, B17,DDay, Civilization, Vroom multiplayer Tel à Francis au 67 73 64 31.

Dép.45 Vends Atan STE 2 Mo 120 jeux, 2 joys, souris, tapis, boites, monitear couleur, livres 4000 Frs à débattre. Tel à Cèdric un 38 80 92 01,

Dép.49 Vends Alari 520 STE extension 1 Mo, souris, joys nbx jeux et utils : 1300 Frs Panchèvre Xavier Les Mauvrets 49800 Brain sur l'Authion ou rel au 41 80 40 55.

Dép.57 Vends Atari ST 520 sans floppy drive (modèle allemand) + alimentation + péritel : 400 Frs à débattre Tel à Regis au 87 09 51 40.

Dép.62 Vends pour Alari ST imprimante Laser (SLM804) toner neuf, ainsi qu'originaux (Calamus, LW Power, Recact 4...). Tel après 19 h ou le week-end in 21 82 91 63 å Mr Delecourt

Dép.62 Vends jeux très bas prix sur ST, réponse assurée. Warret Nicolas 29 Rue du 8 Mai 62143 Angres.

Dép.72 Vends Atari 520, jeux 2000 Frs, cherche programme sur ST. Christophe Lepoivre 3-l Rue Tuvache 72800 Luche. Dép.77 Vends Atari 520 STE, 2 joys, souris, tapis, nbx jeux, boites de rangement, cale, docs et revues : 1900 Frs. Tel au 60 04 65 52.

Dep.83 Vends Atari 520 STE écran couleur, nbx jeux, souris, tapis, état : 2 ans (presque neuf), le tout : 3000 Frs à débaure. Tel an 94 95 71-81 après 18 h.

Dép.94 Vends Atari STE 92, 2 Mo de Ram, nbx jeux et mils, monticur NB SM 124 Atari. joystick, souris, le jout à 1200 Frs. Tel au 48 73 94 12 (Fontenay sons Bois).

Děp.94 Vends jeux ST prix sympas: Ishar Let 2, Goblins Let 2... Tel à Bastien au 42 83 14 25.

Dép.95 Vends 520 STE couleur 2 Mo, souris, livres, manettes, nbx jeux originaux (Civilization, Flight Simulator...), disks vierges, tapis, revues, le tout : 3000 Frs. Tel au 31 67 36 27.

Autres

Achat

Dép.92 Achèie, vends, échange jeux 3DO + pad 3DO: 200 Frs maxi, n'hésitez pas à appeler au 47 95 00 36 avant 19 h ou à envoyer vos listes à Feger David 16 Allée de la Marche 92380 Garches.

Contact

Dèp.77 Passion du CD-Rom ? Vivez-la moins chère !! Information contre 2 timbres à Club Eco-CD, 152 Rue de By 77810 Thomery.

Dép.92 The 3DO Club, vends, èchange, achète jeux sur 3DO₁ pour plus d'informations sur ce club. Ecrire à David Feger 16 Allée de la Marche 92380 Garches ou tel au 47 95 00 36.

Vente

Dép 10 Vends 3DO Pal, état neul, Crash Burn, Total Eclipse, S. Wing Commander, Shock Wave: 4200 Frs. Tel au 25 73 22 29 et vends CDI 220, Inco, Tennis · 2800 Frs.

Dép.13 Vends 3DO + 5 jeux (Crash, Satanas & Diabolo, J Madden, Dragon Lore, Total Edipse) + CD sampler, valour 5(90 Frs vendue 2990 Frs uniquement sur Marseille. Tel au 91 41 28 43.

Dép.49 Vends jeux MAC King Quest V. Indiana Jones and the Last Croisade, Sim Life, Rise of the Dragon Another World, Myst. Tel au 41 67 85 44.

Dép.59 Vends Joystick nº40 à 53 (années 93-94). Tel au 27 65 28 38 à Seb.

Dép.59 Pour Thomson TO8 et TO7, vends nbx logiciels à bas prix Etienne Michel 252 Rue de la Liberté 59600 Manbeuge.

Dép 59 Vends 3DO Pal + 3 jeux : Road Rash, Horde... à 3300 Frs ou séparément, échange aussi jeux 3DO. Vends disks Amiga DD - 2,50 Frs. Mr Dreville 18 Place Neuf-bourg 59300 Valenciennes ou 3615 Joystick - MADRE.

Dép 88 Vends anciens n' Joystick à 10 Frs. Tel au 29 30 58 52 Richardot Pierre Bat 18, 30 Rue de la Grande Côte 88340 Le Val d'Ajol.

Dép.94 Vends CDI Philips, 2 Joysticks, jeux : Tennis, Kether, Asterix, le tout sous garantie : 3000 Frs. Tel au 46 68 75 71.

Chc

Dép.93 Vends Amstrad 6128, 60 jeux, 3 cintouches, 2 joys, pad : 2500 Frs. Tel au 48 68 56 34.

Achai

Dép.3 Achète CD à bas prix, envoyer proposititon et listes à Gael Paret 03310 Neris les Bs.

Dép.8 Achète jeux sur PC (aveniure, stratégie), envoyez liste à Lerouge Philippe 3 Bis Rue Joseph Mehul 08330 Vogne aux Bois.

Dép.49 Achète disk dur 420 Mo pour moins de 1500 Frs avec une marque si possible, joidre Factore et vends disk dur 240 Mo : 1200 Frs, the. Tel au 11 47 39 03 après 19 h à Laurent.

Dép 90 Achète Ultima 3 et Ultima 4 pour PC, échange jeux divers. Olivier d'Estaing 63100 Clermor Schnoebelen 44 Grande Rue Ferrand ou tel au 73 90 25 85. 90200 Giromaeny.

Dép 99 Cherche simulation boursière + PC CD : Megarace et Theme Park d'occasion Ecrtre Demarbaix Frédéric Rue de PAugette 81 1330 Rixensart -Belgique.

Contact

Dép.3 Cherche contacts sur PC pour échanges jeux et utils, envoyer liste, réponse assurée, vends PC 486 DN2 66 VLB Zoghlami c/o Pradeilles Chemin du Bouzol 03800 Gannat ou tel au 70 90 28 03.

Dép.3 Cherche contacts sur PC, pour échanges utilitaires et jeux. Envoyer liste à David Bogaert 100 Route de Paris 0300 Cusset.

Dép.11 PC cherche contacts, possède news. Tel à Loïc au 68 42 08 50 le week-end.

Dép.16 Echange PC CD-Rom : Megarace, Legend, Elite 2, Iron Helix, 20 CD Share. Tel au 45 71 43 60 11B ou au 45 85 74 20 après 20 h.

Dép 30 Cherche contact PC pour échange jeux et utilitaires, cherche matériel tout genre, écrire à Pratlong Christophe 18 Rue des Paquerettes 30100 Ales.

Dên.34 PC cherche contacts pour échanges de news, utils, démos, FS5, CD-Rom, Sieamer, débutants acceptés. Tel à Sièphane au 68 27 33 54 le week-end.

Dép.42 Cherche contacts sur PC pour Jeux et utils à Roanne. Tel à Frédérie au 77 71 26 60.

Dép.52 Cherche contacts sérieux et rapides sur PC, jeux et utils. Ecrire à Alain Colson 3 Rae Velicitas 52300 Thonnance Les Joinville.

sérieux, possède news, réponse assurée, liste à Amroun Nasser 2 Allée des Glaïeuls 54350 Mont de Martin.

Dép.54 Cherche contacts sur PC pour échanges ou ventes. Envoyer timbre sinon pas de réponse à Rossion Franck 14 Rue du Luxembourg Le Neptune appt 8 54500 Vandoeuvre.

Dép 59 Cherche contacts sérieux et durables pour échange de jeux. Ecrire à Franck Brunin 50 Rne de l'Egalité 59320 Hauboudin ou tel au 20 50 44 46 après 19 h.

Dép.62 Recherche contacts rapides et sérieux sur PC (possède news), envoyer liste à Wittek Cédric 327 Rue Alfred de Musset 62700 Dép.93 Echange, vends news Bruay la Butssière.

Dép.63 Echange news sur PC. Riganti Stéphane 12 Rue d'Estaing 63100 Clermont

Dép.68 Echange, vends, achète jeux, news, utils sur PC CDrecherche matos Rom informatique neuf et occas sur PC. Tel à Weibel Guy ou écrire au 52 Rue Alben Camus 68200 Mulhouse après 18 h.

Dép.70 Echange, vends, achère jeux sur PC, liste sur demande, vends anciens joys Fanet Nicolas Rue des Canes 70100 Autre les Gray.

Dép.73 Echange, vends jeus sur PC tous formats. Ecrire à Hours Etienne 9 Résidence Les Sablons 73230 St Alban Leysse.

Dép.75 Echange jeux et mils sur PC sur Paris et proche banlieue, réponse assurée. Rouani Frédéric 16 Avenue du Président Kennedy 75016 Paris ou tel au 45 20 89 89 ou 46 57 37 41.

Dép.75 Echange, vends nbx softs sur Atari ST, recherche contacts sur PC 486 et CD-Rom, réponse assurée. Tyteat lean-Marc 4 Rue du Congo 75012

Dép 77 Adhérez au Club PC CD-Rom! Toutes les news, fachère vos CD à bons prix, info contre un timbre à Manu Conscience 20 Rue de Lourdeau 77310 Pongy.

Dép.77 Cherche contacts sérieux sur PC : Fighter, Theme Park... Tel au 64 29 11 59 après 18 h on écrire à Lorentz Christophe 473 Rue Auguste Renoir 771:10 Nemours

Dép.82 Cherche contacts sérieus sur PC, débutants acceptés. Ecrire à Defize Anthony 2 Rue Lagravere 82000 Montantxin.

Dép.86 Débutants sur PC cherche à se faire une logithèque. Tel au 49 53 19 71 ou écrire à Mr François 2 Grand Rue 86210 Crontelle, vends aussi mag : Stickworld. 76 56 84 43.

Dép.54 Cherche contacts sur | Dèp.89 Echange ou vends jeux | Dép.40 Vends PC 486 DX 33 Souverain 20 Rue des Marnières La Grande Vallée 89500 Dixmont ou tel au 86 96 08 19.

> Dép.91 Echange, vends jeux sur PC: Doom 2, Delta 5, Alien Legacy... Tel au 60 81 34 85 à Xavier.

> Dép.92 Cherche (achat) GIF et logiciels sur PC, envoyer liste et prix. Chambre B134, Grégory Peron Résidence Universitaire 75 Vincent Fayo 92290 Chatenay Malabry.

Dép.92 Ecbange ou vends softs PC sur disk et CD, possède QIC 80, cherche hard PC à bas prix. L Boumeddane 3 Guynemer 92700 Colombes.

sur PC à bas prix. Tel à Olivier au 43 81 16 76 sur Paris uniquement, vends Detroit (original, jamais servi) : 250 Frs.

Dép.95 Cherche contacts sérieux sur PC et CD-Rom, achète matériel, écrire à Rodriguez Pascal 182 Rue de Calais 95100 Argenteuil.

Dép.99 Cherche contacts sur PC. Mr Matthys Jan BP 185 8400 Ostende - Belgique.

Vente

Dép.3 Vends jeux PC 3"1/2 originaux à 180 Frs pièce port compris : Shadow Caster, Ishar 3, Robinson Requiem Cannon Fodder, Elite 2, Tie Fighter, Innocent Until Caught... Tel an 94 34 16 40.

Dép.7 Vends jeux originaux avec boite et notice (Flashback 160 Frs, Spear of Destiny 190 Frs, Prince of Persia 70 Frs, Lemmings 50 Frs) Tel au 75 33 01 90 Helix, Spear of Destiny, Alien après 18 h.

Dép.9 Vends jeux originaux neufs sur PC : Beneath, Heimdall 2, Seawol, GNB 2, FS5, F14, Pacific Strike, Litil Divil, Police 1, et CD-Rom Pc, ècran SVTGA 14". Tel au 61 67.70.00.

Dép.13 Vends PC 3086 Amstrad VGA disque dur 30 Mo, 640 Ko Ram, logiciels 3000 Frs. Tel au 91 37 16 72.

Dép.27 Vends 486 DX 33 DD 105, Ram 8 Mo, CD-Rom, SVGA 1 Mo, Sound Blaster, Double lecteur 3"5, 5"25, DOS 6, Windows, Work 2 disk 5"25 : 8000 Frs. Tel au 32 33 63 16 après 19 h.

Dep 28 Vends jeux PC orlginaux : Day of the Tentacle CD et Alone in the Dark Floppy (VF): 150 Frs le jeu Tel au 37 28 04 21 à Marc vers 19 h.

Dép.38 Vends disque dur 80 Mo, Caviar. Tel à Vincent au

PC pour échanges rapides et et utils sur PC, écrire à Denise DD 210 Mo, Ram 4 Mo, carte 16,7 M, écran SVGA Philips, carte son SBPro, lecteur CD-Rom Mitsumi. Tel le soir au 58 89 97 79.

> Děp.44 Vends jeux PC. Sixte Christian 19 Rue de Comine 44210 Pomic ou tel: iu 40 82 41 76.

> Dép.44 Vends Lands of Lore VF : 190 Frs et Ultima Underworld 2 : 190 Frs sur PC. Tel au 40 29 66 69.

Dép.45 Vends disque dur 85 Mo : i00 Frs, Genesia 100 Frs, Pinball Dream VI: 100 Frs. Tel à Franck au 38 97 61 83, répondeur si absent.

Dép.49 Vends jeux et utils sor PC tous styles et tous genres en 3"1/2 pour connaître ma liste, écrire à Richard Laurent 12 Rue du Marché 49130 Ste Gemmes sur Loire.

Dép.49 Vends logiciels sur PC, pour recevoir la liste des soft, joindre enveloppe timbrée à 3,50 Frs à Richard Laurent 12 Rue du Marché 49130 Ste Gemmes sur Loire.

Dép.50 Vends CDI: l'Ange et le Démon gagné dans un concours : 300 Frs. Ecrire à Larose Vivien La Cour Hebert 50200 Heugneville ou tel au 33 46 72 54.

Dép 57 Vends 386 DX 33, 4 Mo, SVGA 1 Mo, écran 14", lecteurs 3"1/2 et 5"1/4, DD 45 Mo, Joystick top Star, le tout : 4500 Frs. Tel au 82 52 58 38 après 19 h à Weber Didier.

Dép.59 Vends jeux originaux PC . Arena 150 Frs, DDay 6 Juin 1944 | 150 Frs. Tel à Jean-Pierre au 20 44 94 87.

Dep.59 Vends originaux Doom 1 et 2, Myst, fron Breed, F1 GP, Comanche Data disk 1. Tel au 20 03 13 76 à l'abien le soir.

Dép.60 Vends PC Portable + adiptateur + souris + disque dur 120 Mo: 2200 Frs. Tel:ni 41 08 91 03.

Dép.60 Vends PC 386 DX 40 + Copro 4 Mo Ram, DD 80 Mo, carte SVGA 1 Mo, boitier median tour sans écran ; 2900 Frs avec multiscan Sony 14": 5400 Frs ou moniteur SVGA, garanti 1 an : 4700 Frs. Tel au 41 60 63 21 dans l'Oise.

Dép.63 Vends jeux PC: 150 Frs : Indyear, Ultima 8 VF, Vroom, F15 Strike Eagle 3, ainsi que nbx jenx d'aventure sur Alari, le lot pour 300 Frs. Tel au 21 28 53 17.

Dép.67 Vends compil Lords of Power pour PC: 250 Frs. Tel après 18 h au 88 00 41 30.

Dép.69 Vends Rebel Assault : 200 Frs, Day of the Tentacle : 150 Frs. Tel au 78 33 57 70 à Benoît après 19 h 30 et le week-end.

JOYSTICH N°S4 224 NOVEMBRE 1994



REVENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX CD ROM D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

DIMANCHE

Espace CD ROM PC & MAC - CDI PHILIPS - SONY - CD 32 - 3 DO .

17, rue des Ecoles - 75005 PARIS **雷 (1) 46 33 68 68 +**

- Lundi de 14 h ó 19 h
- Mardi ou samedi de 10 h ó 19 h non stop

- Mêtra : Jussieu
 RER : Luxembourg/St Michel
 BUS : 63 86 87 Parking : Moubert ou Porcmêtre
- (angle rue des Ecoles Face à la Fac de Jussieu) Lundi de 14 h à 19 h Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Jussieu
 RER : Luxembourg/St Michel
 BUS : 63 86 87 Parking : Maubert ou Parcmêtre

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI

- NEO GEO - NEC.

46, rue des Fassés St Bernard - 75005 PARIS

☐ (1) 43 290 290 +

25. av. de la Division Leclerc N 20 - 92160 ANTONY

à 1500 m de la Craix de Berny

□ (1) 46 665 666 +

- Mardi au samedi de 10 h à 19 h TRAIN : Ortyval
 RER : Antony BUS : 197 297 395 APTR
- · Face ou Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer **60200 COMPIEGNE**

44 20 52 52

- Lundi de 14 h û 19 h Mardi au vendredi de 10 h û 12 h 30 et de 14 h û 19 h Samedi de 10 h û 19 h 100 m de la gore de Compiègne

• A 200 m du RER

SCOREGAMES

42, rue de Paris **78100 ST GERMAIN EN LAYE** ☎ (1) 30 61 47 47 +

• Mardi au samedi de 10 h à 19 h • RER : \$1 Germain en Laye

DUVERT LE DIMANCHE 10 H a 13 H

NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) + 20 000

MEGA D (+ DE 500 JEUX DISPONIBLES) MEGA-CD 2 François (occasion) 990 F Exemple de prix | JEUX OCCASIONS) : ROAD AVENGER AD E CUEBLOC 69 F SHERLOCK HOLMES 249 F SILPHEED 249 F SOUNC 249 F THUNDER AFTER BURNER III 249 F THUNDERHAWK 279 1 BATMAN RETURN 249 F ENUCK ROCK II 279 F WWF RAGE IN THE CAGE 249 F ECCO LE DAUPHIN FINAL FIGHT 279 F YUMENI MYSTERI MANSION 279 I 279 F DRACULA 279 F GROUND ZERD TEXAS KRISS RROSS 249 F MORTAL ROMBAT 299 249 F SHERLOCK HOLMES II 279 F FIFA SOCCER PRINCE OF PERSIA Exemple de prix (JEUX NEUFS): 449 F HAL HOCKEY 94 ANOTHER WORLD SAOF FIFA COCCER 449 F STAR WAR AAOI 449 F TOMCAT ALLEY LINKS 349 F FORMULA 1 TERMINATOR 399 F JURASSIC PARK 449 F LETHAL ENFORCERS (+ pistolet) DRACULA 449 F MEGARACE 449 F NIGHT TRAP (2 CD) 499 F

NEO-GEO

	— + DŁ	300 JEUX DI	NOY	BLES ———		_
LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE						
CONSOLE" NEO-GEO	(+ 1 JEU)	1490 F (ON	SOLE CO	ROM NEO-GEO	3490	F
Mémory Card*		159 F MAN	ETTE		499	F
Exemple de prix JE	IX OCCASIO	NS):				
BURNING FIGHT	199 F	TOP PLAYER GOLF	199 F	WORLD HERDES	399	F
CHOST PILOT	199 F	ART OF FIGHTING	399 F	FATAL FURY 2	499	ŗ
HAM 75	199 F	FATAL FURY	399 F	WORLD HERDES 2	499	Ē
RIOING HERO	199 F	SUPER SIDEKICK	399 F	SAMOURAI SHODOWN	999	F
Exemple de prix fJEI	LX NEUFS C	0):				
NAM 75			499 F	SAMOURAL SHODOWN	499	F
ART DE FIGHTING	499 F	FATAL FURY SPECIAL	499 F	SUPER SIDERICK 2	499	F

- + DE 200	JEUX DISE	ONIBLES	ineufs et	occosions)-

1	CONSOLE 3 00 (version PAL) +	7 ieur TEL			
l	PISTOLET 3 00	399 F IAAN	ETTE SU	PPL.	349 F
l	Exemple de prix (JEUX OCCASI	OKS):			
l		LEMMINGS	249 F	TOTAL ECLIPSE	249 F
	JOHN MADDEN FOOTBALL 1991	MAO DOG MAC CREE	249 F	STELLAR 7	249 F
l	TWISTED 249 I	PEEBLE BEACH GOLF	249 F	NIGHT TRAP	279 F
ŀ	DRAGON'S LAIR 249 I	OUT OF THIS WORLD	249 F	REAL PINEALL	279 F
	ESCAPE FROM MONSTER MANOR 249 1	SEWER SHARK	249 F	SUPER WING COMMUNDER	279 F
1	Exemple de prix (JEUX NEUFS)	:			
ı	BALL Z TEL	JURASSIC PARK	299 F	WAY DE THE WARRIOR	375 F
l	FIFA SOCCER TEI	L ALONE IN THE OARK	375 F	BURNING SOLDIER	399 F
ĺ	FLASHBACK TEI	ROAD RASH	375 F	MEGARACE	399 F
	MICROCOSM TEI	WOOAHZ	375 F	WHO SHOT JOHNNY ROCK	399 F
l	+ 40 nonvego	les attendues en Ho	vembre	& Décembre 94	

CD ROM MAC

PETER ET LA COULEUR 179 F GOBLINS 3 249 F LOST IN TIME	275 F
LE MAITRE DES CONTES 199 F JOURNEYMAN PROJECT 249 F MYST	299 F
CD COLLECTION 249 F L'ATELIER DES TOUT PETITS 249 F REBEL ASSAULT	349 F
GABRIEL RNIGHT 249 F ORAGON'S LAIR 275 F WRATH OF THE GOOS	379 F

CD 32

CONSOLE NEUVE CD 32 2 JEUX **1490**

		~		-	
+ DE 20	O JEU	X DISPONIBLES	S A P.	ARTIR DE 99 F	-
MANETTE SUPPLÉMENTA	IRE	299	F		
Exemple de prix (JEUX)	DCCASIO	MS):			
ARABIAH NIGHT	99 F	DVERRILL & LUNAR	139 F	CAPITVE 2 LIBERATION	159 F
ALFRED CHICKEN	139 F	PIRATE GOLD	139 F	DANGEROUS STREET	159 F
D. GENERATION	139 F	SEEK & DESTROY	139 F	MICROCOSM	159 F
LABYRINTHE OF TIME	139 F	SENSIBLE SOCCER	139 F	NIGEL MANSEEL	159 F
EDTUS TURBO TRILOGY	139 F	WHALE'S YOYAGES	139 F	PINBALL FANTASIES	159 F
Exemple de prix (JEUX I	NEUFS):				
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	TEL	LAMBORGHINI	249 F	LEGACY OF SORASIL	769 F
ORAGONSTONE	TEL	MANCHESTER UNITED	249 F	TIL OINIT	269 F
BANSHEE	749 F	OUTCK THUNDER BARRIT	740 F	UFO	769 F
BRIAN THE LION	249 F		249 F	ULTIMATE BODY BLOWS	269 F
GLOBAL EFFECT	249 F	CANNON FOODER	269 F	HEIMOALL II	299 F

CONSOLE JAGUAR + 1 JEU

ALIEMS YS PREDATOR TEL CRESCENT GALAXY TEL TEMPEST 2000 TEL RRUTAL SPORTS TEL DINO QUOES TEL TINY TOONS TEL				
				TEL
Continues in a les occurs les noticipations les	RRUTAL SPORTS CHECKERED FLAG 2	TEL DINO OUGES	TEL WOLFENSTEIN 30	TEL

OVERGAME^{III} MACHINE CX



La puissance de l'arcade dans la paume de votre main !!!

Elue meilleure console d'arcade par les magazines de jeux vidéo I Plus de 50 jeux d'arcade disponibles à la location et à la vente.

1590 F

FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F) CONSOLE : 60 F 30 F

ESPACE LIBRE-SERVICE RESERVE AUX ADULTES

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

1	DREAMS GIRLS	249 F	SURFER GIRL	249 F	YIRTUAL ESCORT	349 F
- (CAT WOMAN		LEGEND KANASUTRA		VIRTUAL VIXENS	314 F
-1	YELYET DREAMS		LA STRIPPERS		SPY CLUB	299 F
- 1	NIGHTRIPS		LADIES CLUB	249 F	NIGHT WATCH INTERACTIF	299 F
-	NEW WAVE HODCKERS		GIBES OF VIVIO N°2			275 F
1	PORN BIRD		GIRLS OF VIVID N°1	249 F	DREAM MACHINE	275 F
ч	Exemple do prix (JEUX	OCCA!	: ISNOI			

ADDECCE

TOTAL A PAYER

CD ROM . DE AOD ICHY DICDONIDIES NEHES ET OCCACIONS

LECTEUR CD ROM double	ILUA	NISLOUIDERS	ULUI	S EI UCCASIUNS	TEL
Lected to nom bouble	4116276	129 F MAH	201101.6	+ DICONIC	99 F
T I. A AITHW MEN	PPT .				
Exemple de prix (JEUX MEL OVERLORD	131:	Allah sarbuse		KYRANDIA 3 LANDS OF LORE LOST EDEN NASCAR PGA TOUR GOLF RETURN TO RINGWORLD SAGA OF ACTS	
OVERLORD SYSTEM SHOCK THEME PARE THE FIGHTER THE SETTLERS CORRIDOR 7	TEL	DUARANTINE	3471	KTKANDIA 3	399 F
SYSTEM SHOCK	111	STUDION OF THE COME!	3471	LANUS OF LUKE	399 F
THEME PARB	IEL	STATE GOEST WHINDEDEA	349 F	TO21 FDFM	399 F
TIE FIGHTER	111	ZIAX CKUZADERZ	347 F	KASLAK	399 F
THE SETTLERS	TEL	2016 E ZURILE COMMYNIDES	349 F	PGA TOUR GOLF	399 F
CORRIDOR 7	249 F	TACOPS	347 F	KETURN ID RINGWURLD	399 F
SENSIBLE WORRO OF SOCCER	249 F	UFO	349 F	SAGA OF ACES	399 F
DAMNESTA	299 F	MARY CONTINUES TEATURE	347 F	STAR TREK (25HT)	399 F
OESERT STRIKE	299 F	DELTA V	369 F	DRAGON'S LOXE	439 F
CONTIDUA / SENSINE WORNO OF SOCCER OAMNESIA OESERS STRIKE 11FA SOCCER GENASIA JUNGLE STRIKE I KONTIEK COMPILATION GABBLE RHIGHT (VT) GFF11 WANII BATTE II	299 F	SUPER KARTS	369 F	CAM & MAX (VF)	439 F
GENASIA	299 F	ALDRE IN THE DARK 2	399 F	NELL	449 F
JUNGLE STRIKE	299 F	ALONE IN THE DARK 3	399 F	INFERNO	449 F
FRONTIER COMPILATION	349 F	AL QUADIM	399 F	MYST	449 F
GABBIEL RHIGHT (VF)	349 F	ARMORED FIST	399 F	RESE OF THE BOROTS	449 F
GREAT HANAL BATTLE II	349 F	HLDOOMET	399 F	THE HORDE	449 F
LAURA BOW II	349 F	CREATURE SNOCK	399 F	SINDER THE KILLING MOON	449 F
GEAL HAND, MITTER LEISURE SUIT LARRY VI MHL HOCKEY MHL HOCKEY MHL HOCKEY	349 F	CRITICAL PATH	399 F	7TH GUEST	449 F
NHL HOCKEY	349 F	TRON ASSAULT	399 F	D00M 2	469 F
BOTICE Offeet IA	349 F	TROUGHTLE TRUE ZAME	399 €	RYSE OF THE BOROTS THE HORDE UNDER HE RILLING MOON TH GUEST DOOM 2 ALGIS	479 F
Exemple de prix (JEUX OCC	ASION	:			
MECAPACE	130 8	CHEBINAN HUNTRES	249 F	SYNDICATE PLUS ULTIMA & WING COMMANDER	275 F
RETRAYAL AT KRONDOR	199 F	STLENT SERVICE II	249 F	DUTING & & WORG COMMANDER	275 F
RETRAYAL AT KRONDOR OARKSEED REBEL ASSAULT	100 F	BENEATH A STEAL SKY	275 F	BATTLE ISLE II CONSPIRACY	299 F
REBEL ASSAULT	199 F	COMMANCHE	275 F	CONSPIRACY	299 F
WORLD CUP USA 94	199 F	INCAR	275 F	ULTIMA VIII/PAGAN	299 F
TER	239 F	LOOM	275 F	HELL CAB	314 F
DAY OF THE TENTACLE	749 F	LOST IN TIME	275 F	BING QUEST 6	329 F
IRON HELEX	749 F	MAD DOG	275 F	MAD DOG 2	349 F
IOURNEYMAN PROJECT	249 F	MICROCOSM	275 F	UI TIMA VIIL/PAGAN HELL CAB BING DUEST 6 MAD DOG 2 OUT POST	349 F
RING DUFST S	749 F	MIGHT AND MAGIC	775 F	WHO SHOT JOHNNY ROCK	349 F
MONKEY ISLAND	249 F	RETURN IC ZORK	275 F	ELS STRIKE EAGLE	379 F
ABLUB ZUAIV BY IF		BALL BA AAAA	HALLE	ate t	111

GRAND CHOIX DE JEUX CD ROM PC OCCASION Téléphonez pour réservez !!!

TOUS LES LECTEURS CDI EN DÉMONSTRATION PERMANENTE

11 1 :	-	400 6	_	_		_
					fs & occasior	
Lecteur CDI 450 + 1 monette Lecteur CDI 210 + 1 monette Lecteur CDI 220 + 1 monette		249	0 F	Mone	ette supplémentaire	289 F
Lecteur (Dt 210 + 1 monette		299	O F	Carte	Full Motion vidéa	1990 F
Lecteur (DI 220 + 1 monette		399	O F	Souri		
Enamela da prio CD FILMS	OCCASII	nw.				
BLACK RAIN (VE) 139	ELLAISO	H FATALE (VE)	139	E STA	AR TREX VE (VE)	139 F
CHINCT (VE) 130	PROPRIE	CONTRACTOR (NO.	129	F HM	POSCON HOURT WHEN IN	1 139 F
Enemple de pris CD FILMS BLACK RAIN (VY) GHOST (VF) 139 Exemple de prix CD OCCAS	IOH DIV	FRS:	137		I I WORNE I THOUGHT IN THE THE	1 1011
TUMENDIDES CYNDA TOCHE	139 F	ALBERT GATE		209 F	DOWN DATE REPORTED	239 F
BATTLESHIP	139 F	GIRES		209 F	POWER HITTER	239 F
HEGA MATE	139 F	OTHER		209 F	CDACE ACE	239 F
PINBALL	139 F	PARIS BELLE EPOC	JUE	209 F	VIDEO SPEEDWAY	239 F
FREMBLE AB PRIE CD FILMS ELECTRIC FOT 139 ELECTRIC FOT 13	169 F	PEGASE		209 F	ZRDA	239 F
LA RELLE ET LA RETE	169 F	ZOMBIES		209 F	7TH GUEST	239 F
PAVAROTTI	169 F	ASTERIX		239 F	KETHER	279 F
SARGON CHEAS	169 F	DRAGON'S LAIR		239 F	THCA	279 F
SCOTLANO YARD	169 F	JOY OT SEX		239 F	INTERNATIONAL TENNIS OPS	N 279 F
YAN GOGH	169 F	HOTEL MARIO		239 F	DICTIONNAIRE HACHETTE	680 F
ANGE ET DEMON	209 F	LITIL DIVIL		239 F	STING	TEL
Exemple de prix CD FILMS	NEUF:					
ECLANT OF LUNE GOLFINGER	189 F	JAMES BON CONTRE	DR NI	189 F	POURSUITE D'OCTOBRE ROU	GE 189 F
GOLFINGER	189 F	JEUX DE GUERXE		187 F	UN PRINCE A NEW YORK	189 F
Exemple de prix CD NEUF	DIVERS :				- APPRICATE	
STIME CONCERT	157 F	ASTERIR		349 F	KETHER RUBH CYCLE 7TH GUEST	389 F
DIMO'S DUEST	249 F	ORAGON'S LAIR		349 F	RUBN CYCLE	399 F
STING CONCERT OIMO'S DUEST SCOTLAND YARD VAN GOGN	249 F	LITHE DOVIL		349 F	THE GOST	487 F
VAN GOGN	249 F	SPACE ACE INCA		349 F	FTORES ET GALAXIES	499 F
PARIS BELLE EPOQUE	Z99 F	INCA		364 L	DICTIONNAIRE HACHETTE	990 €
						-

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat au ban d'achat)

vos consoles ainsi que la majarité de vos jeux :
•SUPER-NINTENDO •GAME-GEAR •MEGADRIVE
•MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures paur la province et

•CDI PHILIPS •CD ROM PC & MAC-3DO

échangeons vos jeux sur : •NEO GEO •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modolités au magasin) (Boites d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

48 74 LIVRAISÓN COLISSIMO

(Commande à Paris exclusivement)

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez 300 FRS de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR

TOUTES LES CONSOLES. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ..

	OMMANDE EXPRESS: A retourner exclusivement à
SCORE GAMES	46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +
NOM	PRENOM

ADKE33E			
CODE POSTAL		VILLE	
TEL DOM:		TEL B	UR :
TITRE	CONSOLE	PRIX	Je règle par : MANDAT LETTRE CHEQUE CARTE BLEUE
EDAIC DE DODT a : 2: MB	CONSOLE 40E	20 E	N°

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Dép.72 Vends jeux PC. Piron Dép.77 Vends ou échange Dép.87 Vends PSI 286 2,5 Dép.92 Vends carte son Dép.94 Vends ou échange de 150 à 200 Frs. Tel au 39 Frédéric 189 Bd la Petite tel au 43 94 26 85.

Dép.75 Vends PC 386 SX ou 486 DX2 à des prix intéressants. Tel à Eric au 43 66 70 22 le matin de préférence.

Dép.75 Vends originaux PC: Task Force 1942, Fields of Fighter: 150 Frs pièce. Tel au 44 73 91 67.

Dép.75 Vends jeux PC et Amiga Aliouane Mohamed 133 Rue Haxo 75019 Paris ou tel au 42 06 37 07.

1000 Frs, Sound Blaster V2: 350 Frs, coprocesseur Maths 387 DX 500 Frs, souris Dexxa: 100 Frs. Tel à Luís au 42 57 36 69.

Dêp.75 Vends DX2 66 Mbz, 4 Mo de Ram, 420 Mo DD, écran 14", carte vidéo 1 Mo, clavier, souris. Tel à Gilles au 42 78 52 06.

Dép.75 Vends PC 486 DX 33, 4 Mo Ram, DD 210 Mo, écran 14", nbx jeux et utils , vends jenx PC et A500. Tel à Stéphane au 43 49 06 26.

Dép.75 Vends carte mère, CPU 486 DX 33 + 4 Mo. Tel 1el au 22 45 35 37 de 19 à an 42 81 38 77 à Guillaume 20 h. de 17 à 22 h.

vierges : 3500 Frs. Tel au Guns... 35 70 67 13. Tel au 94 34 16 40.

contre Sound Blaster Pro. Vitesse 72200 La Flèche ou carte Sound Galaxy NX Pro (multistandard, don) Sound Blaster Pro2), mise à prix à 500 Frs. carte en the. Tel au 64 05 86 62 à Olivier

Dép.77 Vends disquettes HD Verhatim sous emballage, neuves, garanti 100 % : 45 Frs les 10 HD, 30 Frs les DD. Prin Jérôme II Rue JB Glory, Reach for Skies, Tie Gervais 77:150 Esbly ou iel au 60 04 34 60.

> Dép.77 Vends carte son Sound Blaster 2.0: 300 Frs, 2 IIP neufs, provenance pack SB Maxi Sound : 200 Frs. TEl Auxerre. au 60 26 24 00.

Dép.75 Vends modem Dép.78 Vends 486 SX 25, 4 Olitec Quad 2400, notice Mo Ram, DD 125, écran 14" SVGA, carte Sound Blaster, CD-Rom double vitesse, jeux, utils 6500 Frs. Tel à Karim Zeroual après 19 h au 30 99 27 36.

> Dép.79 Vends scanner Logitech 256 MG + Ansel : 1000 Frs, carte Trident 256 couleurs 200 Frs, Construction kit: 250 Frs, GD Rom Hot Body : 200 Frs. Tel au 49 27 91 89 à Frédérie.

Dép.80 Vends jeux PC à bas prix. Guvillier Alex 27 Rue Lematire 80000 Amiens ou

Dép.83 Vends jeux PC Dép.91 Vends CD : UFO Dep 76 Vends Keniuec 286 3*1/2 originaux: 170 Frs (VF): 200 Frs, Ultima 8 plus VGA couleur 3*1/2 et port compris: Dune, (VF): 100 Frs, Mystique 5*1/4, Sound Blaster Shadoweaster, X-Wing, of Orient (CDX): 200 G/GMS IIP micros, souris, Cannon Fodder, Goblins Frs, ou les 3 pour 400 jeux, utils, botte de 1,2,3, Ishar 3, Fantastic Frs. JC Lesellier 9 Bis rangement. disquettes Worlds, Innocent, Hire Rue Pierre Curie 91240 St Vierges: 3500 Frs. Tel au Cura

Frs. Tel au 55 68 92 08.

Dép.88 Vends Joystick année 93 à 10 Frs le nº, livres : Works 2 pour Windows, "Bien déhuter sur PC". Ecrire à Pierre Richardot 30 Rue de la Grande Côte 88340 Le Val d'Ajol.

Dêp 89 Vends nhx jeux (news et oldies) sur PC à un prix très interessant, réponse rapide assurée Munoz José BP 3 89010

Dêp.91 Vends ou échange jeux originaux : Shadowcaster, Beneath a Steet Pachat d'un jeu, un offert. Sky, Indy IV, Pinball Tel à Philippe au 47 32 06 Windows, Commanche (+ missions 1): 150 Frs pièce. Vissac V. 46 Rue Dép 92 Vends, échange, des Trois Chênes 91800 Brunoy ou tel an 60 46 75

Dép.91 Vends 486 DX2 66 VLB 4 Mo, DD 250 Mo, Volumm 1D 3: 1000 Frs. 3D SVGA 14" NE, vidéo 1 Mo. CD-Rom CR562B, SB 2.0 Deluxe; 7300 Frs, carte Trident 512 Ko: 150 Frs. Tel au 60 46 28 06.

> Dép.91 Vends originaux Arena 200 Frs, Vistapro 3,12 : 300 Frs. Ecrire à Stéphane Villoing, 44 Rue Victor 914nn

Michel sur Orge ou tel au 60-15-75-60.

Mo de Ram, DD 40 Mo, compatible, SB Pro avec jeux nriginaux : Shadow-Dos 5, Windows 3.0 : 2500 enceintes, état neuf, jamais servie (sous emballage), en cadeau : The 7th Guest !, le tout pnur 400 Frs. Tel à Eric au 46 26 66 99.

> Dép.92 Vends PC 286 16 Mliz, 2 Mo de Ram, DD 40 Mo, carte el écran VGA : 2500 Frs. Tel au 46 63 97

> Dép.92 Vends nbx jeux 3"1/2 et CD-Rom. Tel le soir à Alexandre au 46 02 14 09,

Dép.92 Vends jeux nriginaux sur PC : Subwar Dép.94 Vends jeux PC à 2050, Theme Park, Space Hulk, Stunt Isl... entre 100 el 200 Frs pièce pour

achète softs sur PC. cherche possesseur Streamer, Vends CD-Rom, achète tout hard PC à bas prix L Boumeddane 3 Rue Guynemer 92700 Colombes.

Dép.92 Vends Commander 2, joystick Topstar : 200 Frs, achète écran et carte SVGA: 2000 Frs maxi, vends écran VGA + carie VGA ; 1000 Frs. Tel à Olivier au 47 50 72 64.

10, carre video 1 Mo, écran 50, 8 Mo Ram, DD 320 Mo, SVGA, DD 420 Mo, 400 Ram, Windows, Word, Excel, ribx ieux : 7000 Frs (garantie 5

Dép.93 Vends PC 486 DX 33 4 Mo, Western, carte Serveur, grand tour, écran 14° couleur, SVGA carte OAK 1 Mo, HD 120 Mo, floppy 3"1/2, nbx logiciels. Tel après 19 h au 48 23 05 17.

Dép 93 Vends jeux PC, news et oldies à bas prix. Grall Christophe 45 Avenue des Marguerites 93220 Gagny on tel au 43 51 99 60

Dép.93 Vends jeux PC à bas prix. Ecrire à Martin Guillaume 44 Boulevard Felix Faure 93300 Aubervilliers ou tel an 48

Dép.93 Vends jeux Amiga et PC à bas prix. Bajolais Fabrice 25 Avenue des Chevrefeuilles 93220 Gagny ou tel au 43 88 09 01.

Dép.93 Vends jeux PC et Amiga, Caeyman JN 21 Bd du Mont d'Est 93160 Noisy le Grand ou tel au 43 03 74 12.

Dép.94 Vends PC Kenflec 486 DX2 50, 4 Mo de Ram, DD 210 Mo, écran couleur SVGA H", Windows, divers : 7500 Frs. Tel à Olivier au 49 82 35 36.

caster, Beneath a Steel Sky VF, Indy IV VF, Pinball Windows VF : 150 Frs pièce. Ecrire à Vissac V. 46 Rue des Trois Chênes 91800 Brunoy ou tel au 60 46 75 29

Dép.94 Vends PC 386 DX 40 + 11D 112 Mo + lecteur 3"1/2 + carte SVGA + écran SGA + imprimante HP Deskjet 510 + nbx softs, le tout minitour 4 Mo, the : 4500 Frs. Tel au 48 99 23

150 Frs : Subwar 2050, SQ4 VF, KQ6 VF, PQ4, Alone in the Dark 2, Le Cobaye CD, Litil Divil, Atrain, Battle Chess 4000. Tel au 46 86 62

Dép.94 Vends jeux sur PC à bas prix et CD-Rom, vends console 3DO, jamais servie 2500 Frs. Tel à Nicolas au Dép.59 Isch Crew-PC 48 85 14 76.

Dépi94 Vends PC 486 DX 50, 16 Mn Ram, carte Orchid 1280 VLB, 2 HD 420 et 270 Mo, cirl Orchid VLB, lecteur CD-Rom double vitesse, 2 lecteurs de disks, boites Moy Tower, Sound Blaster Pro 2.0: 1500 Frs. Tel au 48 93 90 33.

Dép.93 Vends PC 486 DX Dép.94 Vends PC 486 DX carie vidéo Paradise 1 Mo, carte son SGPro, écran jeux: 7000 Frs (garantie 5 SVTA 14", souris, clavier: 8000 Frs, vends aussi imprimante Ganon BJ10EX à jet d'encre. Tel au ^{*}49-69 08 69 (répondeur)

> Dép.95 Vends Jeux PC originaux (KQ6 VF, Freddy Pharkas VF, Lands of Lore VF, Harrier Jump, Star Trek, DMA Privat 4 Rue du Parc Subwar 2050, SQ4 VF, Eight 91160 Ballainvilliers. Projets Ball Deluxe, Laura Bow...) en cours.

59 40 85.

Dép.95 Vends jeux PC 3"1/2 originaux : Lands of Lore 150 Frs, Prince of Persia 2: 100 Frs, Indy 4: 125 Frs, Kyrandia: 100 Frs. Dungeon Hack 125 Frs, Civilization: 150 Frs, Alone in the Dark: 125 Frs. Tel au 39 61 65 76.

lobs

Dép.13 Trisert Evolutive recherche codeurs compétent en ASM, sur Falcon et plus pour développement. Tel au 90 58 21 42.

Dép.33 DEMONS, écriveznous vite, nous recherchons des coders et graphistes pour démos et fanzines de tous pays. Ecrire à Mandragore PN 3 rife Jean Mace 33130 Begles.

Division cherche membres. Envoyer vos exemples à Mickey/Isch Crew 1 La Crête Albena 2 59600 Maubeuge

Dép.63 Creative Concept 63 PAO et dactylo, édition à des prix sympas pour vos thêmes et mémoires. Envoi par fax ou PTT. Tel au 73 19 nn 44.

Dép.75 Jeune bomme fan de jeux vidéo et jeux de rôles cherche place de testeur ou pigiste dans rédaction (Freelance). Ecrire à Bernardes Victor 8 Rue de Kabylie 75019 Paris.

Dép.91 Graphistes, musiciens, coders, scénaristes : rejoignez les développeurs multimedia : DMA Privat 4 Rue du Pare

P.A. GRATUITES Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées, Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires. (joindre étiquette d'expédition.) Nous vous rappelous que la ioi interdit la vente ou l'échange de copies. US Votre département (à remplir oligatoirement) RUBRIQUE: ACHAT VENTE CONTACT DOBS STANDARD: 🗖 AMIGA 📮 ATARI 📮 CPC 🗖 PC 🗖 AUTRES JOYSTICK P.A., 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

JOYNEK Set échté par la soniété HACHETTE DISNEY PRISSE SSC au capital de 100 (10) F. locatains gent RG NANTERRE (1971) (1526) Negatives and 10, mar Therry Le Limin 92992 LEVALLOIS PERRET CEDEX 1(L. 11) 41-54 85 10; Exx. (1) 41-51 87 99. Gérants Christian HAVENEUR, PICTRE SASSAIANN ASSOCIÉS HACHETTE HUPACCHI PRENE, THE WALT DEMET COMPANY FRANCE (SAI

Directeur de la publication Christan Levensur Directeur de la redaction (Mary Arckeron Rédacteur ess chef : Claude Insta Chef de publique [Preview UN] (Nerd Neb Fuente Commondatur seminant au ISA Bond Danie

Correspondant permanent aun 1884 : Risel D Coordination technique : Librige Nittl Correcteur-réviseur : Simone Andoson

Reduction

COURRIER DES LECTEURS (Cynile Harm)
NEWS: Malled Desaughes, Mic Dax et Itaate Texpipe
PRETERS (Debas Deba Treate, Meadines, Left Groupe, Lived Casego: None, Droks, Jarocki,
TESTS: Let the Universit (Xaswer Alland), Lived Casego: None (Drone Damaraket), Frere Olive (Oliver
Bornet), Mondows (Cynille Tamor), Larocki (Doner Addis) et Porky (Grovine Bornet)
ONT PARTICITE A CENNERBORD (Day North State) through (Informet)

JEEX CRACK : Tortion Neiphane, Galurel Lupez. Direction Artistipue : Alun Lunghus Mise en page a Linus, Carinne Bismath, Djima Mezih, Michel Desangles, Olivier Revenu, Marisselle Heste. Secrétariat : Liurence Genffroy Llief de Publicité : Isabelle Weill

Cher to Priblic (1932)

Photogravure SIJ – PPO – COMPO IMPRIM – CHAMPA Imprime pur BRODARD GRAHRQUE

Distribution ransports Presso luis droits de reproduction réservés. Adamina tracide à 10313. ddicatem inscrite à 10JD; aumssain pantains N° 7F25 SN - 0236-6550 Depôt legal à panateir

INSSE 1991—1990 Depré légal à pantire et Illustration : Varinck (Dessier Internet), Jérôme Darmakt (Dessier 300) 1 Convertince et les taixes à 0 Depresses Ce marière (comporte un create d'allomentent, pté à l'intérieur du magazine Aboutemente fethégies voir page 153 Partire Physis, pie Clarks-Parente, 11, 1000 Bravelles. Se l'une aux 2010-2005/2007 [ONSTOX 1 an (Un*) 1, 450 DL



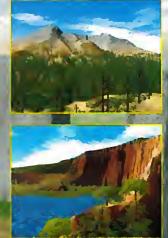
VISTAPRO VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE



Recréez des paysages tridimensionnels de Mars, de la Terre et de Vénus en réalité virtuelle.









Offrez-vous le luxe de voler au-dessus des paysages que vous aurez créés avec VISTAPRO.

MAKEPATH EST UN LOGICIEL ÉVOLUÉ ET ÉTONNEMENT SIMPLE D'UTILISATION QUI PERMET DE CRÉER DES SCRIPTS D'ANIMATION TRÈS COMPLEXES AVEC VISTAPRO. IMAGINEZ-VOUS EN TRAIN DE SURVOLER LE GRAND CANYON À BORD D'UN JET OU D'UN HÉLICOPTÈRE. VISUALISEZ LES TRAJECTOIRES D'UN MISSILE AVANT UN IMPACT.

VISTAPRO et MAKEPATH © 1994 John HINKLEY. Produced under licence by VRLI. Republished in Europe by Visual Media Systems

_	0
-	يىر
	-

Remplissez ce bon de commmande et retournez-le accompagné d'un chèque à l'ordre de VISUAL MEDIA SYSTEM
□ VISTAPRO version DISK 399 F + 60 F de frais de port, soit un montant total de 459 F

- □ VISTAPRO version DISK 399 F + 60 F de frais de port, soit un montant total de 459 F
- USTAPRO version CD-ROM 499 F + 60 F de frais de port, soit un montant total de 559 F
- ☐ MAKEPATH seul version DISK 249 F + 60 F de frais de port, soit un montant total de 309 F

NOM:

PRENOM:

ADRESSE:

CODE POSTAL:

VILLE:

Renvoyer à "VISUAL MEDIA DIRECT" - Boite Postale 120 - 93270 SEVRAN

Conception at realisation DOC'LINE.

OCEAN SOFTWARE PRÉEDIE INFERNO THE COYSSEY CONTINUESPI, UNE ÉOPÉE INFERGILACTIQUE AUX CRAHISMES RIBUIEUX DIRONBLESUR PC et CD-ROM, Concept, designet procrammation bar Digital Image Deston, Musquetar A.S.F. Produit par OCEAN SOFTWARE LIMITED. © 1994 OCEAN SOFTWARE LIMITED, INFERNO THE ODYSSEY CONTINUES & TRACKING THE FUTURE SONT DES MARQUES DÉPOÉTES PAR OCEAN SOFTWARE LIMITED.

OCEAN SOFTWARE LIMITED, 25 BD BERNIER, 75017 PARIS TE.: (1) 40 53 92 86, Fax: (1) 42 27 9573,

RECEVEZ GRATUTEMENT UNE CASSETTE VIDÉO INFERNO.
Décupez cette page el joignez notre nom et adresse ainsi qu'un chèque de 23
frants pour les frais de port. Le chèque est à adresser à OCEAN et à retourner
à OCEAN 25, hd Bert Ver, 75017 PARIS. En retour vous recevrez une fabuleuse
cassette vidéo de 26 minutes sur la réalisation de INFERNO ("Making of
INFERNO"), Cette cassette comporte des extraits du jeu ainsi que des
interriews des programents expliquant comment ils ont réalisé le jeu. Cette
offre est valable dans la firmite des stocks disponibles.





Щ